TODOS LOS JUEGOS • LA INFORMACIÓN MÁS PRÁCTICA Y ACTUAL • LOS MEJORES ANÁLISIS

LA REVISTA PARA EL JUGADOR MÁS EXIGENTE

Micromanía

3'95€

SÓLO PARA ADICTOS AL PC

NÚMERO 89
AÑO XVIII
8 424094 820313 00089
HOBBY PRESS

¡¡ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL!!

SPIDER-MAN

¡¡El juego del verano!!

¡¡GRAN EXCLUSIVA!!

TRON 2.0

El clásico del cine en tu PC

Más de 50 páginas de trucos y reviews

2 Cds ¡¡exclusivos!!

con las mejores demos jugables para Pc

JEDI KNIGHT II
F1 2002
DUNGEON SIEGE
AGE OF WONDERS II
y muchas más

Además, consigue la última versión de COUNTER STRIKE

ESTE MES 11 DEMOS

¡¡SOLUCIÓN COMPLETA!!

JEDI KNIGHT II:

Cómo ser el más poderoso Jedi

¡¡LO HEMOS JUGADO!!

MEDIEVAL: TOTAL WAR

El sueño de un gran estratega


EL CID CAMPEADOR
ESTÁ EN LA EDICIÓN DE ORO.
L.Royo

Y el mago Merlín, y Gengis Khan, y el príncipe Sartor, y Almanzor...

EDICIÓN DE ORO

TZAR

La Edición de Oro de Tzar tiene todos los personajes, todas las campañas y todas las características esenciales de la estrategia en tiempo real. Una inmensa jugabilidad con elementos de rol, como unidades militares que aprenden hasta convertirse en héroes, o criaturas fantásticas como los dragones, los orcos, los golems... Una edición imprescindible.

aDeSe +16



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redacción
Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Iván Heras

On Line
Lina Álvarez

Colaboradores
J. A. Pascual, S. Erice, E. Ventura, P. Leceta E. Bellón, G. Saiz, J. Martínez, R. Lorente, C. Nuzzo, A. Trejo, C. Vidal, A. DoPazo, G. Pérez, Derek de la Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Jesús Caldeiro

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director de Ventas
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín
<monima@hobbypress.es>
Jefe de Publicidad
Gonzalo Fernández
Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña
Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 906 301830/2
Fax: 902151798

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.** Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

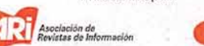
Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

9/2002

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

Editorial

HOY POR HOY



Francisco Delgado
Director
f.delgado@micromania.es

Sorpresa, sorpresa...



El mes pasado, desde esta misma página, te comentaba brevemente que el E3 es una caja de sorpresas o, como decía Forrest Gump, una caja de bombones; nunca sabes muy bien lo que te va a tocar. A la hora de escribir estas líneas estoy a punto de hacer la maleta y subirme a un avión hacia Los Angeles. La edición de la feria más importante del mundo de los juegos de ordenador está a pocos días de abrir sus puertas. ¿Qué sucederá este año? ¿Habrá sorpresas agradables? Es lo bueno de estos acontecimientos, siempre hay algo inesperado que te obliga a reorganizar la agenda de citas para echar un vistazo, aunque sea furtivo, a esa novedad que nadie se esperaba.

Antes de comenzar, esta edición ya se han desvelado algunas de esas sorpresas. De momento, en la primera ronda de llamadas que hago para iniciar las pesquisas me entero de que Pyro va a presentar "algo" de un buen puñado de proyectos en desarrollo («Heart of Stone», «Commandos 3», «Praetorians»... ¡que viva el soft español, caramba!), y de que John Carmack y sus chicos de id Software han recapacitado y anuncian que «Doom 3» estará en la feria (¡sorpresa, sorpresa!), aunque... bueno, sí, vuelven a estar muchos juegos que ya se pusieron de largo en el E3, y no precisamente el pasado año (aunque en esta edición, los chicos de «Duke Nukem Forever» parece que no quieren asomar la cara, cosa bastante normal a estas alturas). Bill Roper me sigue insistiendo en «Warcraft III» y «World of Warcraft»... ¿y «StarCraft 2»? Pues no, aquí no hay sorpresa. Bueno, vale. Sigo con Dave Perry. ¿Algo de «Matrix» en PC, mister Perry? Pues que no, que lo siente... pero el año que viene me ha prometido que la cosa ya irá más en serio. A ver si con alguno de los hermanos Darling hay suerte con las novedades... ¿«Dragon Empires»? ¡Sí! (¡sorpresa!). Y más, «Unreal Tournament 2003», «Indiana Jones», «EverQuest 2»...

> **“Durante los próximos meses, todo apunta a que el PC seguirá en alza”**

Los próximos meses la cosa no va a estar mal ¿no? Muy al contrario, todo apunta a que el PC va a seguir en alza. Pero, eso sí, que el futuro no te impida disfrutar del presente que tienes en tus manos: «Spider-Man», «Jedi Knight 2», «Morrowind», «Dungeon Siege», «Soldier of Fortune II»... No es momento para dejar de lado juegos como estos, ¿verdad? Te espero el próximo mes, aquí, en Micromanía y mientras, recuerda que espero tus mensajes.

Sumario
CONTENIDOS

ESTE MES...

ACTUALIDAD

8 NOTICIAS
Toda la actualidad del mundo del videojuego.

14 PANTALLAS
Star Wars Galaxies
Team Factor
Planetside
Conflict Desert Storm

HABLANDO CLARO

18 EL BUZÓN
Un espacio a tu disposición donde puedes opinar libremente.

22 LA RÉPLICA
Para los que no están de acuerdo con la puntuación de un juego.

PRIMER CONTACTO

24 PREVIEWS
24 Medieval Total War
30 Crazy Taxi
34 Duke Nukem Manhattan Project
38 Trainz
42 Moto GP
44 Zanzarah
46 Disciples II

IMÁGENES DEL MES

48 GALERÍA
Las mejores imágenes de los juegos más impactantes.

A EXAMEN

52 REVIEWS
52 Presentación
54 Spider-Man
58 Dungeon Siege
62 Soldier of Fortune II
66 Morrowind
70 Blood Omen 2
74 Los Sims de Vacaciones
76 War Commander
78 UO: Lord Blackthorn´s Revenge
80 Might & Magic IX
82 Gorasul
84 Jane´s Attack Squadron
86 Casino Tycoon
88 Army Men RTS
90 E.T. El Extraterrestre
90 Monstruos S.A. Si Das
91 Clone Campaigns
91 Crazy Factory

RANKING

92 LA LISTA DE MICROMANÍA
Nuestro ranking de juegos recomendados.

94 LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES

TEMA DEL MES

96 REPORTAJE
«Tron 2.0». ¿Será este el juego definitivo sobre "Tron".

GUÍAS Y TRUCOS

102 LA SOLUCIÓN
102 Jedi Knight II: Jedi Outcast
110 Schizm (2ª parte)

116 LA LUPA
116 Counter Strike
118 Civilization III
119 Los Sims de Vacaciones
119 War Commander
120 Ultima Online
121 Return to Castle Wolfesntein
121 NY Race
122 Serious Sam: Second Encounter
123 Heroes of M&M IV

124 CÓDIGO SECRETO

SÓLO PARA ADICTOS

126 LA COMUNIDAD
El lugar de reunión para los jugadores más exigentes.

ESCAPARATE

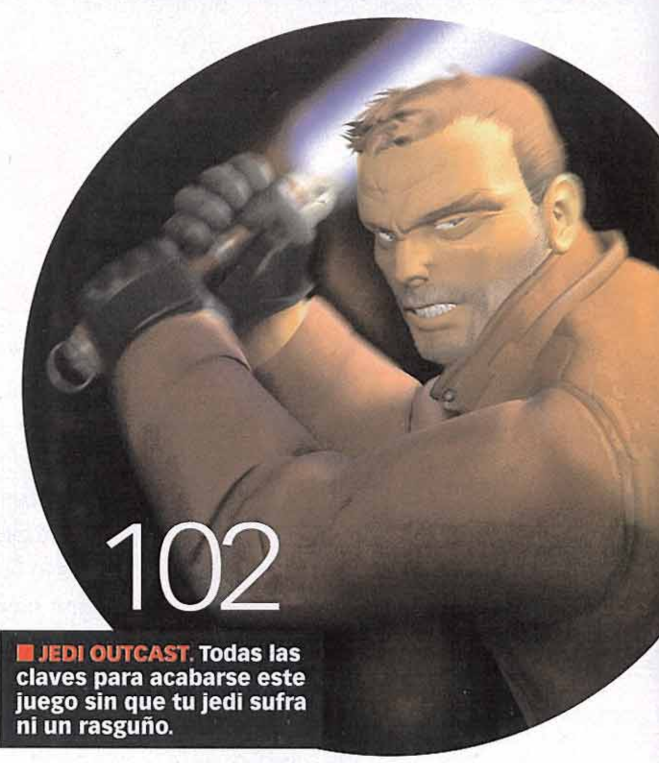
138 TECNOMANÍAS
Las últimas novedades tecnológicas del mercado.

CD MANIA

142 EN LOS CDs
Las demos más interesantes y las últimas actualizaciones.



TRON 2.0. Te desvelamos el desarrollo de uno de los títulos que pegarán fuerte la próxima temporada.



JEDI OUTCAST. Todas las claves para acabarse este juego sin que tu jedi sufra ni un rasguño.



¡¡Más de 1 Giga de información con 11 demos jugables, mods, actualizaciones, y mucho más...!!!

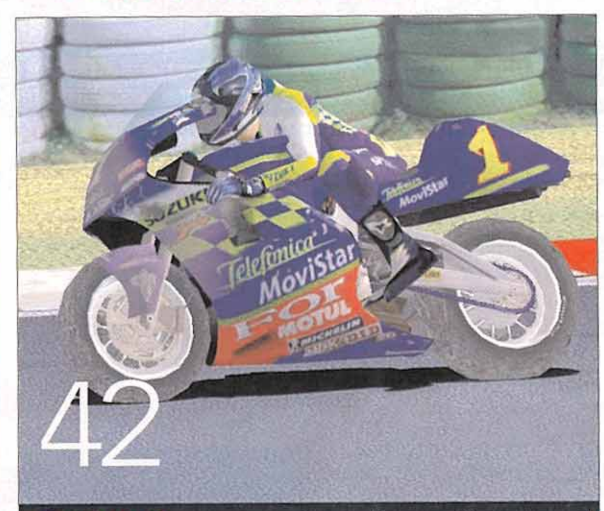


54

■ **SPIDER-MAN. Nuestro veredicto definitivo sobre este juego basado en el superhéroe de Marvel.**

58

■ **DUNGEON SIEGE. Un nuevo aspirante al trono de «Diablo 2». ¿Le arrebatará la corona?**



42

■ **MOTO GP. Nuestra primera impresión sobre el que puede ser el próximo número 1 de su género.**



24

■ **MEDIEVAL TOTAL WAR. Descubre, en este avance, cómo será el nuevo bombazo de la estrategia.**

Índice por juegos

Sección/Pág

Age of Wonders I....................Galería 48
Aliens VS Predator 2....................Código Secreto 124
Archangel....................Noticias 12
Army Men RTS....................Reviews 88
Baldur´s Gate....................Código Secreto 124
Baldur´s Gate 2....................Código Secreto 124
Blood Omen II....................Reviews 70
Casino Tycoon ....Reviews 86
Civilization III....................La Lupa 11
Colin McRae 3....................Noticias 11
Conflict Desert Storm....................Pantallas 17
Cossacks: European Wars....................Código Secreto 125
Counter-Strike....................La Lupa 116
Crazy Factory....................Reviews 91
Crazy Taxi....................Preview 30
Crimson Skies....................Código Secreto 124
Championship Manager 2....................Código Secreto 124
Diablo II....................Código Secreto 124
Disciples II....................Preview 46
Doom 3....................Noticias 9
Doom 3....................Noticias 11
Dragon Empires....................Noticias 10
Duke Nukem Manhattan Project....................Preview 34
Dungeon Keeper II....................Código Secreto 124
Dungeon Siege....................Reviews 58
El Secreto de Alamut....................Código Secreto 125
ET El Extraterrestre....................Reviews 90
Freedom Force....................Noticias 12
Freedom Force....................Código Secreto 124
Gorasul....................Reviews 82
Gothic....................Código Secreto 125
Grand Prix 4....................Galería 49
Halo....................Noticias 11
Heroes of M&M IV....................La Lupa 123
Heroes of M&M IV....................Código Secreto 125
Icewind Dale 2....................Noticias 10
I. Jones and the Emperor´s....................Tomb Noticias 11
Indy Racing League....................Noticias 9
Insane....................Código Secreto 125
James Bond 007: Nightfire....................Noticias 9
Jane´s Attack Squadron....................Reviews 84
Jedi Knight II: Jedi Outcast....................La Solución 102
Jedi Knight II: Jedi Outcast....................Código Secreto 124
La Leyenda del profeta....................Código Secreto 125
L. C.. T. R.: The Angel of Darkness....................Noticias 11
Los Sims de Vacaciones....................Reviews 74
Los Sims de Vacaciones....................La Lupa 119
Los Sims de Vacaciones....................Código Secreto 125
Lost Souls....................Noticias 12
Madden NFL 2002....................Código Secreto 125
Medieval Total War....................Preview 24
Medieval: Total War....................Noticias 11
Metal Gear Solid Substance....................Noticias 12
Might & Magic IX....................Reviews 80
Monstruos Si das....................Reviews 90
Morrowind....................Reviews 66
Moto GP....................Preview 42
Moto GP....................Galería 51
Mundial FIFA 2002....................Código Secreto 125
Nefandus....................Noticias 9
Neverwinter Nights....................Noticias 11
NY Race....................La Lupa 121
Operation Flashpoint....................Código Secreto 125
Planetside....................Pantallas 16
Praetorians....................Noticias 11
R. Championship Xtreme....................Código Secreto 125
Republic: The Revolution....................Noticias 11
Return to Castle Wolfenstein....................La Lupa 121
Schizm....................La Solución 110
Serious Sam: Second Encounter....................La Lupa 122
Shinobi....................Noticias 10
SimCity 4....................Noticias 8
Soldier of Fortune II: Double Helix....................Reviews 62
Spider–Man....................Reviews 54
Spider–Man....................Código Secreto 125
Star War Galaxies....................Noticias 10
Star Wars Galaxies....................Pantallas 14
Stronghold: Crusader....................Noticias 12
Stunts....................Noticias 10
Sudden Strike 2....................Noticias 9
SW GB: Clone Campaigns....................Reviews 91
Team Factor....................Pantallas 15
The Sum of all Fears....................Noticias 10
Toca Race Driver....................Noticias 9
Trainz....................Preview 38
Tron 2.0....................Reportaje 96
Ultima Online....................La Lupa 120
Unreal Tournament 2003z....................Noticias 11
Unreal: Episodio 2....................Noticias 11
UO: Lord Blackthorn´s Revenge....................Reviews 78
War Commander....................Reviews 76
War Commande....................La Lupa 119
Warcraft III....................Noticias 11
XIII....................Galería 50
Zanzarah....................Preview 44

Desde la redacción



Jorge Portillo

Dichosas secuelas

A la hora de calificar la serie de juegos «SimCity» el riesgo de excederse con los calificativos es bastante alto: revolucionaria, clásica, ¿insuperable? Quizá por eso la noticia de una nueva entrega nos produce esa conocida sensación de incertidumbre que también experimentamos la primera vez que oímos hablar de «Civilization III» o de «Return To Castle Wolfenstein». Nuestra esperanza en esta ocasión está en el toque mágico del maestro Will Wright, aunque habrá que rezar para que no haya gastado toda su chispa haciendo «Los Sims Online».



Las catástrofes naturales han ganado en espectacularidad y peligro en esta edición. Afortunadamente, los servicios de socorro estarán mejor organizados.

Presentación del cuarto episodio de «SimCity»

Un mito renovado

Este mes se presentan en Los Angeles las primeras imágenes de «SimCity 4», la cuarta generación del brillante simulador metropolitano concebido por Maxis.

▶NUEVOS JUEGOS ▶MAXIS/EA ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶2003

El nuevo motor gráfico gestiona núcleos urbanos de gran complejidad poligonal y singular belleza plástica.



Las ciudades no descansan en «SimCity 4». Por la noche, las calles se llenan de vida.

Electronic Arts acaba de presentar en el E3 de Los Angeles «SimCity 4», la cuarta entrega de la mítica serie iniciada en 1989, que permite construir una ciudad y gestionar todos sus recursos. Maxis vuelve a ser el estudio responsable del proyecto, que promete marcar un antes y un después en la saga, gracias a un motor gráfico más flexible y poderoso, y a un sistema de simulación renovado, que permitirá la conexión de usuarios vía online. Al contrario de lo que sucedía en anteriores entregas, las ciudades de «SimCity 4» no estarán aisladas del mundo, sino que serán parte integrante de una región.

Cada ciudad formará parte de un tapiz de municipios interconectados entre sí y podrá competir con sus vecinos o compartir recursos, y las decisiones tomadas por cada jugador afectarán al desarrollo económico de toda la región. Como novedades más notorias destaca un nuevo interfaz de construcción, un sistema de lucha contra los desastres naturales mejorado y la inclusión de ciudadanos sims, que por supuesto podremos observar, y que aportarán al jugador datos fehacientes sobre la calidad de vida en nuestra ciudad. Un salto cuantitativo y cualitativo para el precursor absoluto del fenómeno «Sims».



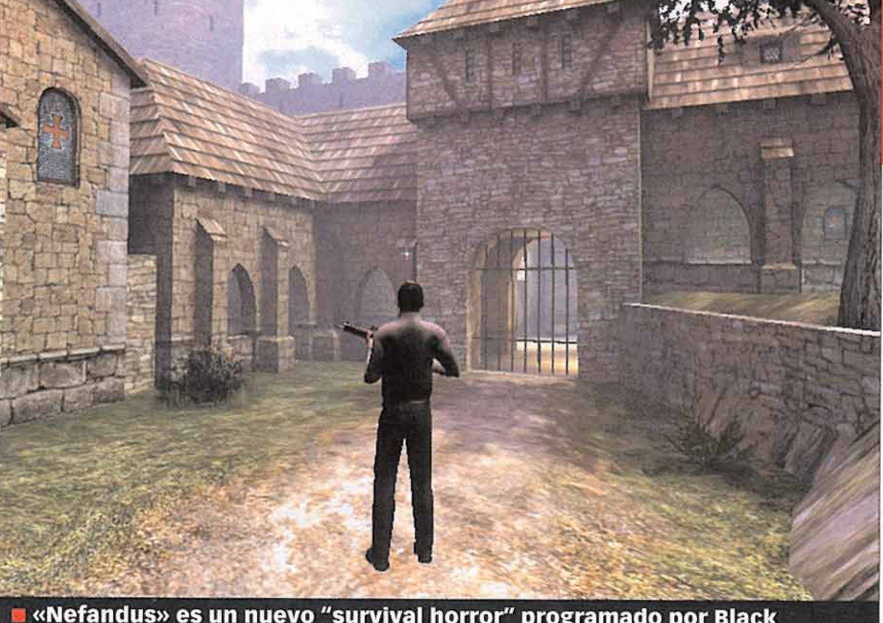
La calidad gráfica es una de las insignias de este tercer episodio.

Primera demo de «Doom 3»

Paso al rey

▶NUEVOS JUEGOS ▶ ID ▶ ACCIÓN ▶ PC ▶ MAYO

Las noticias eran ciertas: la primera demo jugable de «Doom 3» ha sido presentada oficialmente en la reciente edición del E3. Lejos quedan ya aquellas primeras capturas a la prensa y aquel famoso vídeo, que evidenciaba las virtudes tecnológicas del motor gráfico renovado, capaz de aprovechar al máximo la potencia de los chips GeForce 3. «Doom 3» ya es una realidad. La primera demo jugable viene a despejar cualquier duda que tuviéramos respecto a un proyecto que, sin duda, marcará un antes y un después en el mundo de los videojuegos. Juzgad vosotros mismos, porque nunca fue más cierto que una imagen vale más que mil palsabras.



«Nefandus» es un nuevo "survival horror" programado por Black Element Software y supervisado por el equipo de Bohemia Interactive.

De los creadores de «Operation Flashpoint»

Escalofriante

▶NUEVOS JUEGOS ▶CENEGA ▶ACCIÓN ▶ PC, XBOX ▶ 2003

Black Element Software prepara, bajo la supervisión de Bohemia Interactive Studio, un nuevo juego de acción y terror en 3D, tipo survival horror. Su título provisional es «Nefandus» y estará protagonizado por un héroe carismático, mitad mortal, mitad demonio. La historia nos transporta hasta un pequeño y abandonado pueblecito europeo, en el que comienzan a producirse extraños milagros, que parecen estar causados por una presencia oscura. El argumento tendrá un gran peso específico dentro de «Nefandus» y estará repleto de escenas cinemáticas que contribuirán a fomentar claramente el suspense. «Nefandus» destaca por el uso de un engine 3D que, como podéis apreciar en la imagen, maneja gráficos de envidiable calidad.

Nuevo arcade protagonizado por 007

Licencia para jugar



Bond regresa en un juego de acción en primera persona.

▶NUEVOS JUEGOS ▶ EA ▶ ACCIÓN ▶ PC, GAMECUBE, PS 2, XBOX ▶ 2002

Tras años de ausencia, el agente secreto más glamouroso de la historia del cine reaparecerá, en las pantallas de nuestros ordenadores compatibles, gracias al proyecto que prepara Gearbox Software para Electronic Arts. «James Bond 007: Nightfire» será el título de un nuevo juego de acción 3D en primera persona, en el que se revisarán los más de 40 años de historia del mito, en un argumento escrito a medida.

CDV prepara la continuación de «Sudden Strike»

¡Ha estallado la guerra!

▶NUEVOS JUEGOS ▶ CDV ▶ ESTRATEGIA ▶ PC ▶ OTOÑO

Ya está casi terminado «Sudden Strike 2», secuela del popular juego de estrategia. Los diseñadores han intentado potenciar los mejores detalles de la primera entrega, como el control simultáneo de un número elevadísimo de unidades, que ahora crece hasta 1.024, o la cantidad de edificaciones posibles, prácticamente ilimitada. Los gráficos serán similares a los de la primera entrega, aunque se notarán grandes mejorías en los escenarios y en los efectos especiales.



Nuevas unidades de combate y escenarios mejorados en esta secuela.

Última hora

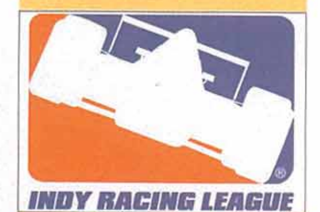
SHINY ha sido comprado por el gigante francés Infogrames. La compañía gala se asegura así los derechos para distribuir la serie de juegos basada en la película "Matrix" que prepara la compañía de Dave Perry.

«TOCA Race Driver» ha sido pirateado. Por Internet está circulando una demo no oficial del programa, hurtada al equipo de desarrollo. Desde Codemasters insisten en que esa demo no refleja la calidad que tendrá el juego.

SEAMUS BLACKLEY, antiguo integrante de Microsoft y miembro del equipo de desarrollo de la consola Xbox, ha fundado su propia compañía, CEG, junto a Kevin Bachus y Mark Hood, antiguo vicepresidente de la mítica Sierra.

PS ONE baja de precio. SCEE ha anunciado la reducción del PVP estimado de su legendaria consola, que ahora desciende hasta los 89 euros. Esta tarifa entró en vigor desde el pasado mes de mayo. No obstante, aún no se han anunciado descensos en el precio de la PS2.

CODEMASTERS ha adquirido la licencia para desarrollar juegos de velocidad inspirados en una de las competiciones motorizadas más renombradas del mundo, el Indianápolis 500. «Indy Racing League» será el título del juego que aparecerá próximamente, y que seguirá los pasos del «Indy 500» de EA.



Breves

SHREK tendrá por fin un juego de ordenador. TDK está preparando sendas versiones para consolas y PC de un juego inspirado en la película de animación producida por Dreamworks, que batió records de audiencia.

«STAR WARS Galaxies» ya tiene una demo jugable. La feria del E3 será testigo de la última hora de este proyecto, un mundo persistente inspirado en el fantástico universo inventado por George Lucas.

«STUNTS» es el título de la actualización del juego «Stunt Car Racer» que está preparando la compañía eslovaca Mayhem Studios. Aún no hay distribuidor confirmado, pero se espera que salga a mediados de 2003.

«SHINOBI», el juego de acción en el que manejábamos a un ninja, ya tiene secuela, aunque por ahora sólo para PS2.

■ En julio podremos disfrutar con esta nueva aventura de Black Isle, que incluye gran cantidad de hechizos, objetos y armas inéditas.

Ya está aquí la segunda parte de «Icewind Dale»

Rol de pura cepa

▶NUEVOS JUEGOS ▶BLACK ISLE ▶ROL ▶PC ▶JULIO

Falta poco más de un mes para disfrutar con la secuela de «Icewind Dale», el juego de rol diseñado por Black Isle, precursor de la saga «Baldur´s Gate II». De nuevo nos encontraremos en un mundo de magia y fantasía, regido por la tercera edición de las reglas Dungeons & Dragons. «Icewind Dale II» incluye mejoras, entre las que se incluyen más de 250 nuevos encantamientos y 100 monstruos, 300 nuevos artículos, nuevas clases de personajes (Monje, Hechicero y Bárbaro) y más opciones y kits para nuevos jugadores, razas inéditas (los medio orcos, los Drow y los Teifling), y modalidades para varios jugadores. Además, se han incluido mejoras en el motor gráfico Infinity, que permitirán a los jugadores enfrentarse a grandes cantidades de monstruos durante el combate, sin ralentizaciones de la acción. Julio es la fecha elegida para el lanzamiento del juego en la península.

■ Esta secuela incluirá, entre otras cosas, razas inéditas como los medio orcos, los Drow o los Teifling.

Acción de la mano de Tom Clancy

Salvar a Ryan

▶NUEVOS JUEGOS ▶ UBI SOFT ▶ PC ▶ ACCIÓN ▶ OTOÑO



■Comandos especiales en un arcade para todos los públicos.

Ubi Soft ha alcanzado un acuerdo con Viacom para distribuir el juego basado en de «The Sum of All Fears», la última película protagonizada por el agente Ryan, el héroe de la diplomacia norteamericana surgido de la pluma del escritor Tom Clancy. El juego llegará a nuestro país en otoño, coincidiendo con el estreno europeo de la película. «The Sum of All Fears» está siendo desarrollado por Red Storm Entertainment y será un juego de acción destinado a una audiencia masiva. El jugador encarnará a un agente del FBI, miembro de un comando especial antiterrorista, que intenta desbaratar un complot contra el Gobierno de los EEUU.



■ Los dragones imperiales son la raza más impresionante y peligrosa de «Dragon Empires».

Primeras fotos de los saurios en «Dragon Empires»

Sólo para tus ojos

▶PRIMERAS IMÁGENES ▶ DRAGON EMPIRES ▶ CODEMASTERS ▶ JUNIO 2002

Codemasters ha desvelado uno de los mayores misterios existentes en torno al proyecto «Dragon Empires». Por fin tenemos capturas que muestran el aspecto definitivo de los dragones que pueblan el universo persistente del juego. Este espectacular ejemplar es un Dragón Imperial y sólo existen cinco en todo el mundo, uno por cada imperio presente en el juego. Estas bestias fantásticas, son híbridos de los dragones tradicionales y criaturas provenientes de la mitología de cada imperio en particular. Los primeros tomarán la forma del Dragón Mandril y del Dragón Ave, siendo éste último el que vemos en la imagen. Según la trama diseñada por el escritor Piers Anthony, los dragones están íntimamente relacionados con su herencia. En el juego, serán los guardianes sagrados de los cinco imperios y sus raíces se remontan, según la historia creada por el escritor Piers Anthony, a tiempos inmemoriales. Los jugadores descubrirán más cosas sobre los orígenes de los dragones imperiales a través de sus aventuras.

Nuevo juego de Indiana Jones

A tumba abierta

▶NUEVOS JUEGOS ▶ LUCASARTS ▶ ACCIÒN ▶ PC, XBOX, PLAYSTATION 2 ▶ FINALES 2002



■ Indy vuelve a luchar contra el mal en esta nueva aventura, con interfaz de combate mejorado.

El arqueólogo más famoso del mundo regresa a nuestros ordenadores a final de año con «Indiana Jones and the Emperor´s Tomb», un juego de acción y aventura realizado por The Collective para Lucasarts. La historia nos llevará hasta la China de 1935, donde viajará Indy para encontrar una gema conocida "el corazón del dragón" y evitar que caiga en malas manos. La mafia china y los nazis perseguirán a nuestro héroe, aunque no tendrán fácil abatirle ya que los programadores han implementado un nuevo sistema de combate mucho más realista, que permitirá a Indy defenderse de sus enemigos con un amplio abanico de ataques y defensas. Si los puñetazos fallan, Indy siempre podrá echar mano de su látigo o de su pistola. El lanzamiento de «Indiana Jones and the Emperor´s Tomb» está previsto para finales del presente año.

IBM entra en los videojuegos

El que faltaba

▶INDUSTRIA ▶ IBM ▶ MAYO

El gigante de la informática, IBM, se ha aliado con la compañía Butterfly.net para crear una red global exclusivamente diseñada para juegos online. Este proyecto se inspira en la tecnología Grid, según la cual varios servidores trabajan conjuntamente y sin necesidad de cables, como un superordenador. IBM lleva tiempo intentando implantar este sistema, que dará un servicio continuado y de calidad para todos los usuarios de juegos masivos, como «Everquest» o «Ultima Online». La llegada de nuevas consolas ha impulsado a IBM a desarrollar la idea, para lo que se alía do con la nueva compañía Butterfly.net, y que funcionará con el soft "abierto" de Globus Project software. Los programadores de juegos podrán descargarse gratuitamente el kit de desarrollo.

Los más esperados

Llevamos meses hablando de ellos y escuchando todo tipo de rumores y de noticias pero, ¿cuándo vamos a poder disfrutar de tan esperados títulos? Aquí os ofrecemos los últimos datos sobre los lanzamientos más importantes para el futuro. Tras poder jugar con la primera versión disponible, ponemos nuestras miras más inmediatas en «Neverwinter Nights».

PARRILLA DE SALIDA

Neverwinter Nights
▶JUNIO 2002 ▶ROL ▶PC ▶BIOWARE, INFOGRAMES
Tras probar en directo la primera versión del juego, esperamos impacientes que llegue el mes de junio.

Unreal Tournament 2003
▶JUNIO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
El lanzamiento de «Unreal: Episodio 2» se retrasa, pero en cambio se adelanta el proyecto Unreal Tournament 2003". ¿Alguien entiende lo que está pasando?



Warcraft III
▶JUNIO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶BLIZZARD INTERACTIVE, VIVENDI UNIVERSAL
Cada vez más cerca. Aunque, bueno, con Blizzard decir algo así siempre es un riesgo...

Medieval: Total War
▶JUNIO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶CREATIVE ASSEMBLE, ACTIVISION, PROEIN
La secuela de «Shogun» es uno de los juegos más esperados por los estrategas de pro y ya falta poco para disfrutarlo.

CALENTANDO MOTORES



Lara Croft. Tomb Raider: The Angel of Darkness
▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC, PLAYSTATION 2 ▶CORE DESIGN, EIDOS
La heroína más añorada vuelve tras su año sabático, más oscura y temible que nunca. Y con muchos secretos...

Praetorians
▶OTOÑO 2002 ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PYRO STUDIOS, PROEIN
Pyro anuncia la incorporación de una nueva cámara, para conseguir un mayor realismo y espectacularidad en su proyecto.

Halo
▶OTOÑO 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶BUNGIE, PROEIN
Un millón de copias vendidas en Xbox auguran un buen futuro para la versión PC del título de Bungie.

Colin McRae 3
▶PRINCIPIOS 2003 ▶VELOCIDAD ▶PC ▶CODEMASTERS, PROEIN
Codemasters sigue haciendo gala de un mutismo absoluto sobre el juego, pero al menos no han desmentido la fecha de salida.

EN BOXES



Unreal: Episodio 2
▶FINALES 2002 ▶ACCIÓN ▶PC ▶LEGEND, INFOGRAMES
Retraso inesperado en el que tiene muchas papeletas para convertirse en el juego de 2002, si es que finalmente aparece en el presente año. En cualquier caso, a los aficionados al género de la acción no les debe de quedar mucha paciencia, después de haber visto las primeras imágenes.

Republic: The Revolution
▶SIN FECHA ▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELIXIR STUDIOS, EIDOS, PROEIN
El estudio ha mostrado la primera versión jugable de «Republic». De momento, se sigue haciendo hincapié en la tecnología. Veremos qué ocurre con el diseño final.

Doom 3
▶SIN FECHA ▶ACCIÓN ▶PC ▶Id, ACTIVISION, PROEIN
No se han mostrado nuevas imágenes del juego, pero Carmack ha arremetido contra el nuevo chipset GeForce4, decantándose sin paliativos por GeForce3.

Konami anuncia sus nuevos proyectos

Solid Snake asalta tu PC

▶COMPAÑÍAS ▶ KONAMI ▶ MAYO

El pasado 9 de mayo Konami presentó en Japón el resumen de sus resultados económicos durante el pasado ejercicio. En aquella presentación se repasaron los más importantes proyectos que prepara la compañía. La compañía confirmó que «Metal Gear Solid» sigue siendo su franquicia más relevante y que planea lanzar dos nuevas secuelas protagonizados por el agente Solid Snake, que aparecerán en el mercado con dos años de diferencia. Además de secuelas, Konami también está preparando juegos "derivados" de esta licencia. El más importante será «Metal Gear Solid Substance», un juego online protagonizado por Snake, que aparecerá simultáneamente para diferentes plataformas, como Playstation 2, Xbox y PC.


Los usuarios de PC también podremos jugar al "Metal Gear Solid" con la versión online que prepara Konami.

Breves

FREEDOM FORCE ya tiene editor de campañas. En la página www.modforce.com podréis descargar esta utilidad, que os permitirá crear nuevos escenarios y aventuras, e incluso importar modelos 3D desde 3D Studio Max.

XBOX sigue bajando de precio en Estados Unidos. Microsoft ha rebajado el precio de venta al público de su consola hasta los 199 dólares (unos 240 euros).

NINTENDO lanzará durante el otoño próximo módems y adaptadores de banda ancha para su consola Gamecube. El primer juego anunciado que funcionará a través de Internet será «Phantasy Star Online Episode I & II» de Sega.

HE-MAN visitará nuestros PC. TDK ha firmado con Mattel para convertir la mítica serie de dibujos animados "Masters del Universo" en un juego de acción.

«Stronghold» tendrá una segunda parte

Vamos de cruzada

NUEVOS JUEGOS ▶ FIREFLY, TAKE 2 ▶ ESTRATEGIA ▶ PC ▶ VERANO

Se ha anunciado para este verano el lanzamiento de «Stronghold: Crusader», la continuación del juego de estrategia en tiempo real, que nos convertía en dueño y señor de un castillo de medieval y de las tierras colindantes. En «Stronghold: Crusader» acompañaremos a Ricardo "corazón de león" en su lucha contra el sultán sirio Saladino, a lo largo de cuatro campañas distintas ambientadas en territorio infiel. En esta secuela encontraremos muchas novedades, como 25 nuevas unidades (caballeros teutónicos, granaderos, espaderos árabes...), defensas (aceite hirviente, barricadas, puestos de vigilancia antiincendios...) y armamento remozados (ballestas incendiarias portables, torres de asedio, mosquetones...). Al igual que su predecesor, «Crusader» incluirá un completo editor de escenarios. El juego incluirá también las ya clásicas modalidades multijugador, que permitirán competir por la corona a ocho jugadores, ya sea en red local o a través de Internet.


Está inspirado en las cruzadas de Ricardo Corazón de León.

JDR y arcade con aires cyberpunk

Ángel caído y peligroso

▶NUEVOS JUEGOS ▶ FISHTANK ▶ ACCIÓN ▶PC ▶ VERANO

Este juego, mezcla de arcade 3D y JDR en tercera persona, será según sus creadores, como un thriller cyberpunk, con toques de fantasía y terror. «Archangel», que así es como se llama, estará protagonizado por un hombre muerto que regresa al mundo de los vivos, y se desarrollará en tres épocas completamente diferentes. Al comenzar el juego, el jugador tendrá que elegir la religión y el dios al que adorará, algo que influirá en nuestras habilidades a lo largo de la aventura. Si elegimos la pantera, por ejemplo, nuestro personaje podrá cambiar su forma y convertirse en ese animal en determinados momentos de la aventura.
El aspecto jdr del título quedará patente gracias al complejo sistema de hechizos. Este juego estará sustentado por un poderoso motor gráfico tridimensional, capaz de gestionar la enorme suma de polígonos que conformarán los modelos incluidos en «Archangel». Se espera que el juego aparezca este mismo verano.

Tercera entrega de «Earth 2150»

Almas perdidas

▶NUEVOS JUEGOS ▶AKAEI ▶PC ▶ESTRATEGIA ▶OTOÑO



Akaei distribuirá la tercera entrega del juego de estrategia «Earth 2150». La compañía responsable de las dos anteriores entregas Reality Pump –anteriormente conocida como Topware– vuelve a la carga con «Lost Souls», que estará basado en un motor gráfico mucho más potente y refinado. Tras la extinción de vida sobre la faz de la Tierra, los supervivientes (conocidos como "almas perdidas") han sido abandonados a su suerte. La secuela incluirá tres campañas interconectadas, una por dinastía, y la elección del bando condicionará el desarrollo de la historia.

En un servidor muy, muy lejano

Star Wars Galaxies



▸SONY ONLINE ENTERTAINMENT
▸PC
▸JDR ONLINE
▸OTOÑO 2002

1 Se ha desarrollado un nuevo motor 3D para recrear el universo «Star Wars». El detalle que se está alcanzando, sobre todo en algunos personajes y caracteres, resulta realmente asombroso.

2 El universo que recrea «Star Wars Galaxies» ofrece tanto aspectos ya conocidos por las películas como otros más originales y novedosos. El juego ofrece la posibilidad de conocerlos todos y moverse por este universo a bordo de todo tipo de naves y vehículos, como este AT ST.

3 El jugador puede definir de principio a fin las características de su personaje: cazarrecompensas, jedi, soldado, etc. dentro de un abanico de posibilidades que incluye la participación como miembro de alguno de los tres bandos incluidos en el juego: la Alianza Rebelde, el Imperio o un estado neutral. Evidentemente, según la profesión que elijamos, tendremos una serie de limitaciones y ventajas, como en cualquier JDR.

Operaciones especiales... en equipo

Team Factor

- SINGULARITY SOFTWARE
- PC
- ACCIÓN
- JUNIO 2002

1 Todo tipo de escenarios están presentes en el juego. De bases de submarinos a... baños turcos.



2 La tecnología 3D, que se ha denominado «LightForce», ha sido aprovechada en aras de la jugabilidad, posibilitando acciones como la ocultación entre la maleza, en misiones en que el sigilo resulta fundamental para nuestros objetivos .

3 Los equipos de juego están basados en tropas reales de operaciones especiales. Asimismo, el armamento también se inspira en armas reales. La combinación efectiva de las fuerzas de los miembros del equipo es indispensable para vencer al enemigo.

1

2

3

Acción en la red

PlanetSide

▸SONY ONLINE ENTERT.
▸PC
▸ACCIÓN
▸OTOÑO 2002

1 La acción que se desarrolla en «PlanetSide» permitirá al jugador ascender de rango mediante dos vías: experiencia de combate y experiencia de mando. Cada uno de estos dos apartados ofrecerá distintas mejoras a posteriori, como el equipamiento en armas y la posibilidad de llevar distintas armaduras.

2 Todas las bases que existen en el juego se podrán capturar, en función del ejército al que pertenecemos, de los tres que habrá disponibles en la versión final del juego. Esta captura se puede realizar por infiltración o por invasión, tomando el control del centro de mando del edificio.

3 Vehículos aéreos y terrestres nos ayudarán a desplazarnos por los mapas. Algunos son individuales y otros pueden llevar a varios jugadores. Al igual que las bases, los vehículos también pueden ser capturados y robados.


1
2
3

Realismo bélico

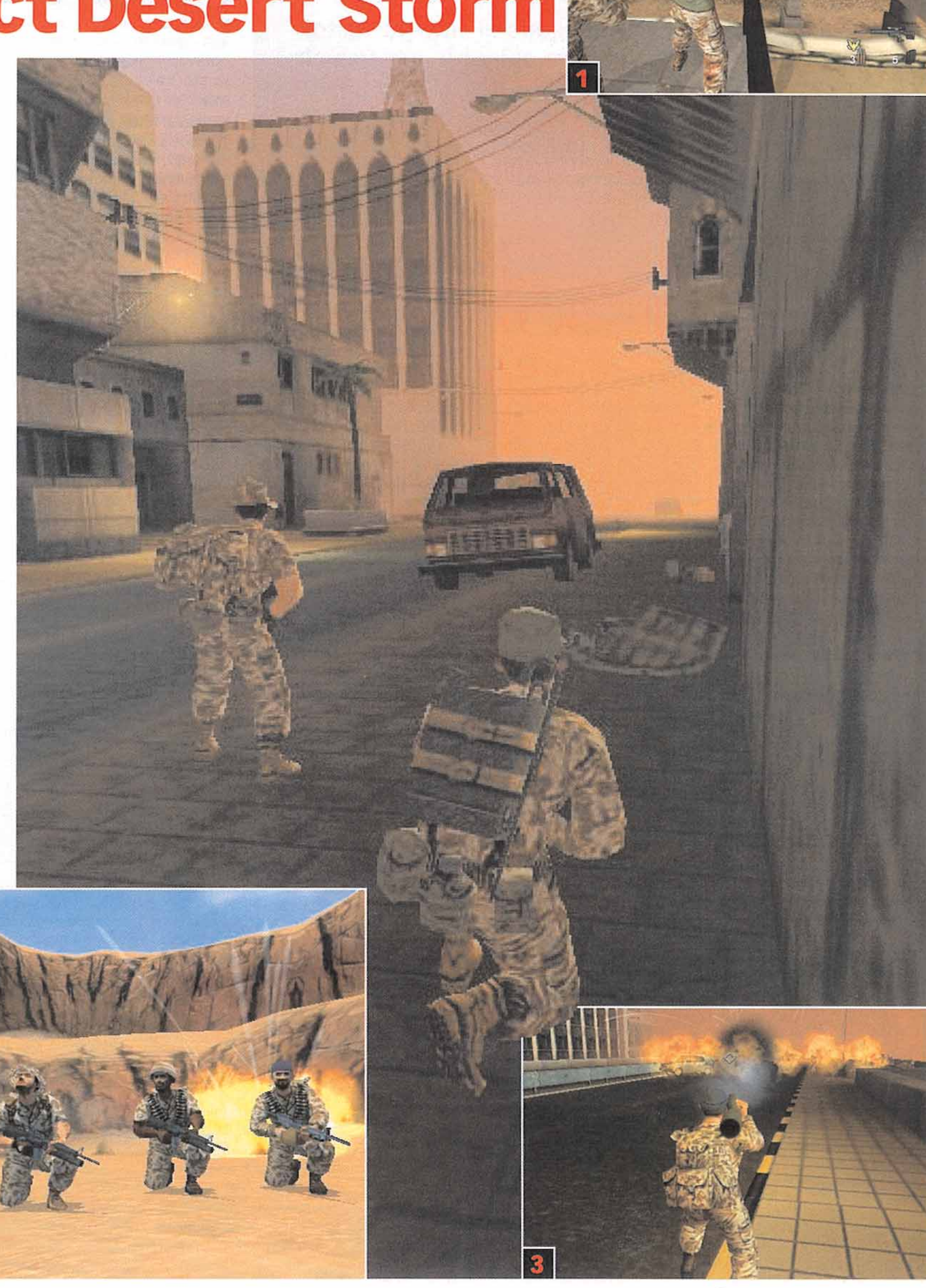
Conflict Desert Storm

- ▶PIVOTAL GAMES
- ▶PC, PS2, XBOX
- ▶ACCIÓN/ESTRATEGIA
- ▶SEPTIEMBRE 2002

1 La combinación de acción en tercera persona con ligeros toques de estrategia se centran en el control de un grupo especial de operaciones en la Guerra del Golfo. La acción comienza el mismísimo día en el que se produce la invasión de Kuwait por las fuerzas de ocupación de Irak.

2 La disposición táctica de los miembros de nuestro grupo, y las órdenes precisas que se les imparta, resultarán fundamentales para conseguir la victoria sin tener ninguna baja. El terreno y las estructuras se muestran como una pieza fundamental a la que sacar partido convenientemente.

3 Las escaramuzas y operaciones no se centran sólo en terreno abierto. Las incursiones en escenarios urbanos, tanto de noche como de día, serán una constante. La tecnología militar (por ejemplo, los prismáticos de visión nocturna) serán de gran ayuda.





El Buzón
HABLANDO CLARO

CARTAS A LA REDACCIÓN

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

Drivers para Voodoo



Os escribo a propósito de la carta de Cristian Hueso del número pasado acerca de las tarjetas Voodoo, para comunicaros que mi Voodoo Banshee sí que funciona sin ningún problema con DirecX 8.1, incluso con juegos como «Blade» que es el ultimo que me compré. Además me gustaría recomendar a todos los poseedores de una tarjeta 3Dfx que visiten la pagina www.voodoofiles.com donde además de drivers, encontrarán parches para juegos.

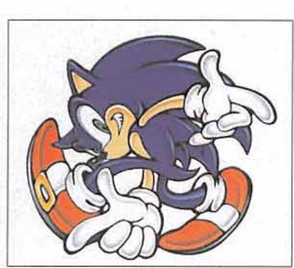
David Lasheras

Agradecemos tu puntualización, aunque estarás con nosotros en que lo suyo no es que funcionen algunas tarjetas, sino que funcionen todas, y lo cierto es que son muchos los lectores que nos han escrito quejándose de los inconvenientes sufridos al usar sus tarjetas Voodoo 3. Por otra parte, ahí está la dirección del sitio web que nos indicas para que todos los usuarios que lo deseen puedan buscar solución a sus problemas.

¿Qué pasa con Sega?

Os escribo para quejarme contra los centros comerciales (no voy a dar nombres) que han dejado de vender juegos para la consola Dreamcast. Todavía hay gente que sigue jugando con ella. Además, si no me equivoco, todavía siguen sacando juegos para ella. No estará de más que los comerciantes le hiciesen un pequeño huequito en sus estanterías porque todavía somos un montón los usuarios que nos compramos la consola y la seguimos usando.

Héctor Vega



El problema es que tras el cese en la producción de la consola, el número de juegos que aparecen para Dreamcast es cada vez menor. Eso no es motivo, por supuesto, para que las tiendas no continúen vendiendo los juegos ya aparecidos hasta el momento, aunque mucho nos tememos que la ley de la oferta y la demanda está con ellos.

Los viejos tiempos

Os escribo para felicitaros por el buen rumbo de Micromanía, revista que leo desde la primera época. Todos hemos ido creciendo, pero vosotros, después de tres épocas, seguís siendo la revista preferida de muchos de nosotros. Gracias por todos estos años y los que nos quedan, y aprovecho para pediros alguna sección recordando juegos clásicos de 8-Bits, aunque sea pequeñita.

Pedro Aznar

Muchísimas gracias por tus felicitaciones, que apreciamos especialmente por venir de un lector tan veterano. En cuanto a los juegos de la "edad de oro", se trate de un tema que por supuesto nos interesa y recordarás que periódicamente hemos publicado reportajes sobre aquella época. Anotamos tu propuesta de dedicarles una sección fija, pero mientras, siempre te queda la posibilidad de repasar tu colección. ;-)

Guía Diablo II

Hola amigos, os escribo para deciros que me encanta la revista, en especial los artículos sobre juegos de rol, pero creo que deberíais dedicar en algún número espacio una guía bien completa a «Diablo II», algo así como una guía con características de cada personaje, árbol de habilidades, poderes.

Nicolás Filgueira Risso



Tenemos buenas noticias: La guía que nos comentas, o al menos una muy parecida, ya ha aparecido en Micromanía, y además hace no mucho tiempo. En concreto, entre los números 69 y el 74 apareció una guía de personajes y objetos del «Diablo 2» original. Posteriormente, del número 82 al 86, publicamos la guía análoga para la expansión de «Diablo 2»: «Lord of Destruction». Revisa tu colección y encontrarás lo que pides, o al menos algo muy parecido.

Carta del mes: Larga vida al PC

Soy aficionado a los videojuegos desde hace ya algunos años, y, como usted expresaba en la revista del mes de abril, ¡a mí también me gusta jugar! Iré al grano: mi saga de juegos favorita es «Resident Evil», pero, para mi inquietud, «Code Veronica» todavía no ha aparecido en PC. Mi frustración creció mucho más cuando leí en una página web de un importante periódico nacional que los juegos para PC se encontraban en camino de extinción, que el futuro estaba en la nueva generación de consolas. Por eso pregunto, ¿se sabe si aparecerán nuevos «Resident Evil» para PC?, ¿dejará el PC de ser la mejor plataforma de juegos?

José Luis Picazo

En realidad sí que se ha hablado de la posibilidad de que aparezca algún otro «Resident Evil» para PC, pero por el momento no hay nada confirmado. En cualquier caso, no te guíes por una serie de juegos orientada a los usuarios de consola. A pesar de lo que diga ese periódico, al PC todavía le queda mucha vida por delante, con un hardware en continua evolución, y con estupendos juegos exclusivos (léase «Civilization», «Warcraft», etc.).

La queja: Civilization III

Tras adquirir el juego «Civilization III» he comprobado con sorpresa que su presentación no podía ser más lamentable. El disco viene en un simple sobre, sin caja de plástico, y sólo viene un libro de instrucciones, muy grande, eso sí, pero con abundantes fallos de traducción. ¡Y no hay nada más! Ni siquiera un desplegable con tecnologías y unidades. El juego es grandioso, pero es una tomadura de pelo que por un precio tan alto (50 euros), la presentación sea tan rácana. ¡Y luego se preguntan por qué hay tanto pirateo! Luego me enteré de que el desplegable y la cajita vienen con la Edición Especial, que vale 10 euros más y que encima se acabó en un suspiro.

Javier Montserrat

Consideramos que tienes toda la razón en tus quejas, y es que efectivamente la edición de «Civilization III» no se corresponde en absoluto con su coste. Lo lógico hubiera sido incluir más cosas en la edición normal o, por comparación con la especial, bajar su precio. En cualquier caso, tampoco es una justificación del pirateo, porque las compañías también podrían decir justo lo contrario: que no les compensa gastarse más dinero en la edición del juego porque todo el mundo se lo copia, ¿no crees?

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

DVD en vez de CD



@ Solamente quería preguntaros cuándo vais a empezar a incluir un DVD con la revista en lugar de los CDs. Aunque la revista subiese un poco de precio animaríais a la gente a comprarse una unidad de este tipo para poder utilizarlos.

Jesús Montilla Rufo

El cambio de los CDs por un DVD es algo que hemos valorado, pero por el momento supondría un incremento de precio muy alto, y no creemos que la mayoría de los lectores estuviera de acuerdo con ello. Además, y esto quiza sea lo más importante, habría que preguntarse por el porcentaje de lectores que realmente tienen una unidad de DVD y que, por lo tanto, podrían acceder a los datos incluidos en él. Por estas dos razones, me temo que de momento seguiremos con el CD.

Planescape en español

@ Hola, soy Drizzt, traductor, webmaster y diseñador de "Planescape: Torment - Proyecto Traducción" (www.torment.tk), un grupo de más de treinta personas que se dedica a la traducción del juego que en su día publicó Interplay, por supuesto con autorización de esta compañía. Desde vuestra revista queremos solicitar la ayuda de todos los roleros de pro para completar este proyecto, claro está, sin ánimo de lucro.

Drizzt Do'Urden



Nos parece estupenda vuestra iniciativa, que permitirá a los aficionados españoles disfrutar en condiciones de uno de los mejores juegos de rol de los últimos tiempos. Lamentamos eso sí, que haya que llegar a estos extremos cuando quien en realidad debería haber localizado el juego desde un buen principio es la propia compañía Interplay. En cualquier caso ánimo y buena suerte.



Formidable La enorme avalancha de títulos de calidad protagonizados por **superhéroes** que tenemos encima (y que sigue llegando sin parar).

Lamentable Que la violencia explícita de algunos juegos como **«Soldier of Fortune II»** sea utilizada como reclamo para aumentar las ventas.

Bajada de precios

@ Hola amigos. Quiero felicitaros porque revisando mi colección de revistas de Micromanía compruebo con inmensa satisfacción que he pagado menos por éste ultimo número que por el 36, aquel donde hablabais de «Tomb Raider II» y de «F22 ADF»; en concreto, nada menos que unas 140 ptas. menos. Yo no entiendo de estos temas, pero creo que es de agradecer que cuando casi todo en en la vida tiende a encarecerse, aquello que nos entretiene no sólo no suba, sino que sea mas barato que antaño.

Íñigo Arano



Muchas gracias por los ánimos, pero para ser honrados diremos que el número al que te refieres era un especial con más páginas de lo normal y que, por lo tanto, su precio era algo superior al de los demás meses.

En pocas palabras



nos gusta

- Que vuelva un clásico de todos los tiempos como es "Defender Of The Crown", aunque sea en Gameboy Advance.
- La guerra de precios en las consolas cuya última consecuencia ha sido la bajada de Xbox a 199 $ en Estados Unidos
- La política de Irrational Games de distribuir gratuitamente los editores que permiten crear todo tipo de campañas y personajes para su juego «Freedom Force».
- Que la nueva entrega de «Sim City» tenga por fin posibilidades multijugador.



nos gusta

- Que la edición especial de «Civilization III» le sirva de excusa a Infogrames para lanzar una paupérrima edición estándar.
- El frenesí que ataca a la compañía nVidia y que la obliga a presentar nuevos chips cada seis meses.
- La forma en que algunas comercios y grandes superficies se desentienden de los sufridos usuarios de Dreamcast.
- El inexistente servicio de atención al cliente de compañías como ya.com que provoca la justa ira de sus usuarios.

Humor

por Ventura y Nieto





El Buzón
HABLANDO CLARO

La Polémica del mes

Más Tecnología

Escribo a propósito de la queja de Jaime M. en el número 87 de vuestra revista, acerca de la excesiva "prisa" de los fabricantes de tarjetas gráficas. Mi opinión es que está bien que las saquen, porque dentro de pocos años serán lo mínimo necesario para jugar. Además, dentro de uno o dos años, la GeForce 4 costará lo mismo que la GeForce 2 ahora, y en ese intervalo no deberíamos tener demasiados problemas para ahorrar esa cantidad. Lamentablemente hay gente que continua gastándose ingentes cantidades todos los años, a pesar de que su equipo sin modificaciones da excelentes resultados.

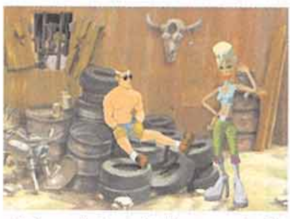


El elevado precio de las tarjetas gráficas es una de las polémicas más viejas que existen, y como tal no tiene fácil respuesta. En nuestra opinión, la culpa probablemente recae a partes iguales sobre la industria y el público. Sobre los primeros por presentar una tarjeta tras otra cuando sería mucho más razonable espaciar los lanzamientos para con ello ajustar más los precios, y sobre los segundos, como tú muy bien dices, por correr a las tiendas para adquirir equipos que en realidad no se van a necesitar hasta muchos meses después.

Aventuras gráficas

Continuando el debate sobre las aventuras gráficas iniciado en el Buzón del número pasado, he de decir que yo estoy en contra de las 3D, y es que no es lo mismo «Runaway» que «Monkey Island 4». Hay gente a la que las 3D totales no nos gustan, porque los juegos pierden su esencia, esa perspectiva cómica, de dibujos. Yo no digo que sean malos juegos, pero creo debe haber un término medio, sin dejar nunca de lado las 2D.

KaKo



Ahí queda tu opinión en este debate que, como ya sabemos, tiene tantos partidarios como detractores. Ahí que recordar, eso sí, que si bien es cierto, como tú dices, que no es lo mismo «Runaway» que «Monkey Island 4», también lo es, que ambos son dos estupendos juegos.

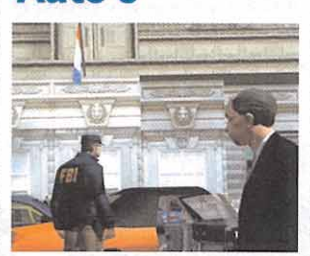
ADSL defectuoso

Hace más de dos meses y medio que contraté una línea ADSL con la compañía ya.com. Tras instalarla todo funcionaba perfectamente, menos el módem, que estaba estropeado. Contacté con el desastroso servicio técnico de ADSL de ya.com para decírselo y me he hartado de llamar en estos dos meses y medio y cada uno me dice una cosa diferente. Lógicamente fui al banco a darme de baja, e incluso he escrito al foro de ya.com para pedir más seriedad, pero los muy pillos lo borran para que nadie lo lea. En fin, aquí me tenéis, dos meses y medio sin ADSL, sin recibir el repuesto del módem, y encima me tratan de moroso, ya que dicen que debo de pagar todas las mensualidades, aunque no tenga Internet...

David Jiménez

Ya son varias las cartas que nos han llegado quejándose del servicio prestado por la compañía ya.com, en concreto acerca de las deficiencias de su servicio de atención al cliente. Esperemos que estas quejas sirvan para que la compañía se replantee su actitud y mejore el trato dispensado a sus clientes, que, por lo que nos dicen todas esas cartas, es poco menos que inadmisible. ¿No creéis?

Grand Theft Auto 3



No estoy en absoluto de acuerdo con el hecho de que el lanzamiento de «Grand Theft Auto 3» se produzca antes en PS2 que en PC, donde se inició la serie. ¿Por qué los usuarios de PC tenemos que esperar a que salga uno de los mejores juegos del momento, cuando nosotros fuimos los primeros en hacer que ese juego fuese famoso? Creo que es injusto tener que esperar un juego cuando ya lo podríamos tener hace medio año.

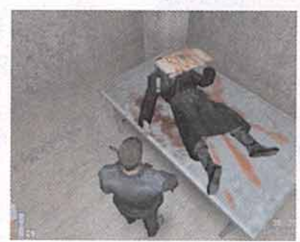
Rafa

Es cierto que resulta fastidioso tener que esperar la aparición de un juego interesante, sobre todo cuando sabes que en otra plataforma lo están jugando ya. De todas formas en otras ocasiones somos nosotros los primeros en disfrutar de un título esperado, así que no parece que la cosa sea tan grave.

Max Payne

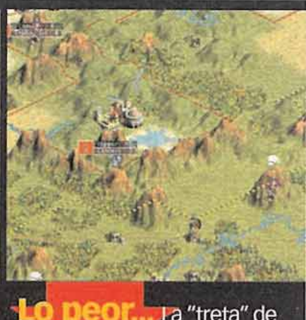
Me he comprado hace poco «Max Payne» y ya me lo he acabado. La verdad es que el juego me parece impresionante. Argumento, acción , efectos de película... (además soy un fan de Matrix). Bueno lo cierto es que después de acabarlo recordé aquellos primeros pasos con mi Amstrad CPC464, con mi querido «Jet set Willy» y pienso, ¡hay que ver cómo han cambiado las cosas!

Jordi S.P.



Nosotros también disfrutamos mucho jugando a «Max Payne»; tanto que, a decir verdad, ya estamos pensando con impaciencia en su secuela (y antes de que lo preguntes, todavía no tiene ni fecha). Y sí, las cosas han cambiado mucho desde los tiempos de «Willy», pero parece ser que ha sido a mejor, ¿no te parece? Sobre todo cuando uno se sienta delante de un juego como «Max Payne».







Lo mejor... Que la saga «Civilization» vaya a tener por fin, después de tantos años, el ansiado multijugador, tanto por red e Internet como a través de e-mail.

Lo peor... La "treta" de Firaxis al presentar el modo multijugador de «Civilization III» en una expansión en vez de en el juego original, hace apenas tres meses.

Preguntas sin respuesta

¿Qué... pretenden conseguir las autoridades norteamericanas que han propuesto que vender un juego clasificado como violento a menores sea considerado un delito federal?

¿Cuándo... considerarán los responsables de 3D Realms que se ha dado la conjunción astral necesaria para acudir a un E3 a presentar el "eterno" «Duke Nukem Forever»?

¿Cuántos... juegos serán adaptados al formato Macintosh tras la aparición de la versión Mac de las bibliotecas Direct X, denominadas MacDX?

¿Cómo... afectará a la comunidad de jugadores de «Everquest» la noticia del desarrollo de su continuación?

¿Dónde... vamos a meter la enorme montaña de novedades y avances que nos hemos traído del E3?

¿Por qué... la prensa "seria" no deja escapar ocasión de hablar de la violencia en los juegos y, en cambio, desaparece por completo cuando se anuncia la aparición de un título con un valor educativo evidente como «Simcity 4».

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

Y tú, ¿qué opinas?

Participa en esta sección enviando un e-mail a: lareplica@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

EN PRIMERA PERSONA

¿No estás de acuerdo con la puntuación que le hemos dado a un juego? Bueno, no hay problema. Escríbenos y dinos cuál es la nota que en tu opinión merecía ese título y por qué.

En el punto de mira

JEDI KNIGHT II

A FAVOR

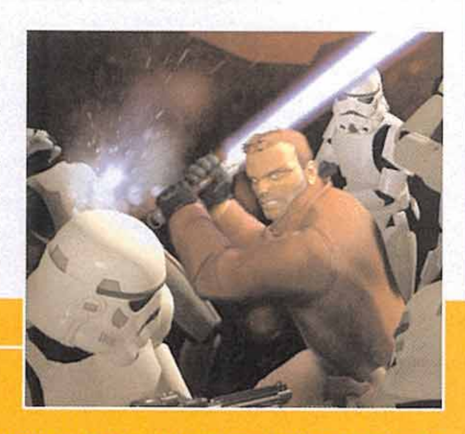
Os quedáis cortos

LA OTRA NOTA: **98**

Me parece que la nota que le habéis asignado es menor de la que se merece según lo que figura en el texto de la review. Si verdaderamente es tan bueno como decís su nota debería haber sido mayor. -Francisco Ruiz

Aunque no cabe duda de que nos encontramos ante un juego estupendo y de enorme calidad, la nota que se le ha asignado también es estupenda, y de hecho sólo los mejores juegos de los últimos tiempos han conseguido alcanzarla. Un 92 es un sobresaliente y desde luego no podemos esperar que surja un 99 cada mes, ¿no?

Jacobo Martínez
(autor de la review)



EN CONTRA

¿Y la acción?

LA OTRA NOTA: **80**

Creo que la nota de «Jedi Outcast» es excesiva, porque aunque es un juego muy bueno, la verdad es que no tiene tanta acción como esperaba. Incluso a veces recuerda más a «Tomb Raider» que a otra cosa. -Manuel Caballero

Efectivamente puede que la distinción entre géneros no sea demasiado nítida en «Jedi Outcast», pero no me parece que eso sea un problema, sino que antes al contrario encuentro muy atractivas la mezcla de jugabilidades de diferente tipo. Eso lo hace más rico y variado que un simple "mata-mata". Hombre, es evidente que si lo que te gusta es la acción sin complicaciones, encontrarás un montón de cosas en «Jedi Outcast» que no te harán mucha gracia, porque tiene puzzles y elementos propios de una aventura.

Jacobo Martínez
(autor de la review)

SUDDEN STRIKE

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 50

Buenos gráficos

Me parece que «Sudden Strike» merece una nota más alta. Su apartado gráfico, aun limitado por el 2D, ofrece un realismo impresionante; además, aunque el número de unidades pueda apabullar al principiante, precisamente uno de sus puntos más interesantes y decisivos para conseguir la victoria es saber posicionarlas.

LA OTRA NOTA: **75**
Juan Carlos R.

Es cierto que gráficamente no me parece un juego malo, pero reconocerás que un motor gráfico en dos dimensiones no se puede decir que sea técnicamente "moderno", por muy estético que resulte y muy bonito que haya quedado. Además a mí personalmente me pareció un auténtico suplicio tener que ir colocando todas las unidades, que no son pocas ni mucho menos, una por una.

Gabriel Pérez-Ayala
(autor de la review)

COMBAT MISION

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 68

Faltan cosas

Creo que no habéis tenido en cuenta muchas de las cosas que hacen a este juego especial, como lo cuidado que está el manual, los comentarios de las unidades o los cientos de unidades que se pueden utilizar. Los gráficos sí son bastante deficientes pero los mods los mejoran mucho.

LA OTRA NOTA: **80**
Diego Belanger (Madrid)

Las cualidades que mencionas son ciertas, pero no dejan de ser anecdóticas para la evaluación global del juego, en la que pesan factores más importantes como la falta de ayudas o su dificultad. En cuanto a los mods, piensa que nosotros sólo evaluamos las versiones originales.

Gabriel Pérez-Ayala
(autor de la review)

COSSACKS: EUROPEAN WARS

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 70

Era original

Creo que «Cossacks» merecía mucha más nota. Aunque es cierto que por problemas de distribución lamentablemente se ha quedado algo anticuado, en su momento introdujo una nota de frescor a la estrategia en tiempo real y nos enfrentó por primera vez a la era napoleónica.

LA OTRA NOTA: **85**
Gargolin

Aunque tienes parte de razón en lo que dices, nosotros nos vemos obligados a puntuar un juego con respecto a la época a la que aparece en España, y teniendo eso en cuenta, «Cossacks», que es un estupendo juego, acusa el paso del tiempo.

Jorge Portillo
(autor de la review)

STAR TREK: BRIDGE COMMANDER

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 65

Se merece más

Me parece que la nota que le pusisteis a «Star Trek: Brigde Commander» fue excesivamente baja, al menos en el modo de un jugador. El juego está sin traducir y los combates serán algo lentos, pero sin duda es muy original.

LA OTRA NOTA: **89**
(Nemesis)

«Bridge Commander» es un buen juego, está bien realizado y es bastante original, pero su sistema de juego no resulta atractivo para todo tipo jugadores y, al no estar traducido, resultará inaccesible para muchos otros usuarios.

Nacho Cuezva
(autor de la review)

SOUL REAVER 2

PUNTUACIÓN MICROMANÍA: 90

¿una obra maestra?

No estoy de acuerdo con el análisis del juego «Legacy of Kain: Soul Reaver 2», ya que le dais sólo un 90, después de decir maravillas de él. No es que sea una nota baja, pero se merece algo más, ya que el único fallo que le veo es que no incluye multijugador.

LA OTRA NOTA: **96**
Andres Sarmiento (Raziel)

Disfruté con "Soul Reaver 2" tanto como tú, pero un 90 ya me parece una nota muy buena, sobre todo para un juego que no tiene modo multijugador, y que aunque resulta un gran arcade, tiene un desarrollo poco innovador.

Nacho Cuezva
(autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


RESIDENT EVIL
MILLA JOVOVICH
MICHELLE RODRIGUEZ
GRAN ESTRENO EN CINE 28 JUNIO
Un experimento secreto. Un virus mortal. Un terrible error.
CONSTANTIN FILM / DAVIS FILMS CONSTANTIN FILM / NEW LEGACY FILM / DAVIS FILMS IMPACT PICTURES PAUL W.S. ANDERSON MILLA JOVOVICH MICHELLE RODRIGUEZ ERIC MABIUS "RESIDENT EVIL" JAMES PUREFOY MARTIN CREWES COLIN SALMON
DAVID JOHNSON BSC RICHARD BRIDGLAND RICHARD YURICICH ASC ALEXANDER BERNER LIZ GALLACHER MARCO BELTRAMI y MARILYN MANSON CHRISTINE ROTHE
CHRIS SYMES ROBERT KULZER VICTOR HADIDA DANIEL KLETZKY YOSHIKI OKAMOTO "RESIDENT EVIL" de CAPCOM BERND EICHINGER SAMUEL HADIDA JEREMY BOLT PAUL W.S. ANDERSON PAUL W.S. ANDERSON
Constantin Film
DAVIS
filmboard.
FilmFernsehFonds Bayern
residentevil.filmax.com
DOLBY DIGITAL
B.S.O. editada por ROADRUNNER RECORDS
via digital
filmax

Medieval: Total War

Escoge tu bando

Estamos a sólo un par de meses de la salida de «Medieval: Total War», la esperada continuación de «Shogun». Un cambio de ambientación radical y más opciones de juego son sus cartas de presentación pero, ¿será suficiente?



Primera impresión

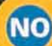
SÍ nos gusta

- La variedad de opciones estratégicas y su profundidad.
- La influencia real de la orografía en el devenir de una batalla.
- La enorme cantidad de unidades disponibles.
- La posibilidad de escoger entre acción, diplomacia o la combinación de ambas.
- El realismo histórico y el equilibrio de fuerza entre distintas facciones.

NO nos gusta

- La confusión que a veces se crea en el campo de batalla.
- Que las batallas navales no sean en tiempo real.
- La dificultad en algunas campañas históricas.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Original, profundo, y accesible para todo tipo de jugadores.



BUENO REGULAR MALO

Cuatro siglos de luchas, batallas, conspiraciones, conquistas y reconquistas, cruzadas, alianzas y traiciones, matrimonios de conveniencia, reyes y reinos, calamidades y gloria… Es sólo parte de lo que The Creative Assembly pretende ofrecer con «Medieval: Total War». La segunda entrega de una serie de estrategia que comenzó, de modo espectacular, con «Shogun», llega a su madurez con un título que aúna la profundidad táctica y estratégica militar con un realismo histórico inusitado y, lo que es mejor, destinado tanto al estratega más avezado y exigente como a aquel usuario que no es un experto.

Historia viva

Desde los comienzos de la primera cruzada, en 1095, hasta la caída de Constantinopla, en 1453, llevar a tu reino a lo más alto, en influencia política, económica y cultural, es el objetivo de «Medieval: Total War». Para ello, se recrea fielmente el componente histórico como elemento básico de la acción. No sólo en lo tocante a la ambientación, que resulta casi perfecta, sino en el extremo cuidado puesto en el diseño y acciones de las unidades, tácticas y estrategias, así como en las posibilidades diplomáticas.

Europa, o mejor dicho el conjunto de reinos y territorios independientes en que estaba dividido el continente en aquel tiempo, se refleja tal cual era. The Creative Assembly ha realizado una intensa labor de investigación, recreando muchos acontecimientos reales en la parte de Campaña Histórica, que conlleva un recorrido completo por territorios, personajes y guerras, a lo largo de los cuatro siglos que abarca el juego.

En las doce facciones o bandos que el jugador tiene a su disposición, se erigen personajes que adoptan el papel de héroes o líderes, como Ricardo Corazón de León, William Wallace o Juana de Arco, que además tienen un ligero toque de rol, añadido. Esto implica una evolución más libre del jugador, no sujeta a una simulación histórica, en la que muchos factores se tienen en cuenta a la hora de avanzar. Aunque cada personaje tiene unas características básicas que definen su "personalidad", es la actuación del jugador la que puede hacer que su reino sea más o menos poderoso, temido o fiable. Amén de que esa evolución de los



¿Sabías que...
el compositor de la banda sonora ha sido galardonado con un premio BAFTA, el equivalente al Oscar de los juegos?

El uso de máquinas de guerra es imprescindible ante el asalto a un castillo. Si no, el asedio será inutil.

La disposición táctica defensiva en el interior de los castillos es vital para sobrevivir a un asedio.

Algunos escenarios suenan enormemente familiares, según el reino.

personajes principales también pueden influir en las batallas. Tanto "antes de" como "durante" los combates, el perfil que marquemos para los dirigentes y su actuación en la contienda podrá desmoralizar o dar nuevos bríos a nuestra tropa. Esta experiencia es acumulable, también en las unidades, y de unas misiones a otras, de unas batallas a otras, irá influyendo decisivamente para la evolución del reino a lo largo de la historia. Por otro lado, no ►►



A qué se parece...

Su antecesor. «Shogun: Total War» es la base de la acción, estrategia y diplomacia que se despliega aquí.

Un entorno 3D y un sencillo interfaz son aspectos que comparte con el aclamado «Empire Earth».

También encontramos la recreación de periodos históricos con gran fidelidad en «Age of Empires».

La búsqueda de rutas está resuelta de modo impecable gracias a una IA muy trabajada.



El asalto a cualquier fortaleza precisa de una buena coordinación.

GUERRA Y DIPLOMACIA SON LOS DOS GRANDES APARTADOS EN QUE SE DIVIDEN LAS OPCIONES DEL JUEGO

todo se limita a una sucesión de batallas. «Medieval» ofrece una estrategia profunda, que no compleja, donde todo tiene su razón de ser y nada se deja al azar.

Batallas y mucho más

Para aquellos seguidores de la acción estratégica, «Medieval» es uno de los juegos más completos que se podrán encontrar en el género. En total, ofrece más de cien unidades distintas, que pueden acumular experiencia. Estas se distribuyen en los ejércitos de doce facciones diferentes, que se reparten los territorios de la Europa medieval; más de ciento veinte en total.

La estructura básica de los combates es muy similar a la que se pudo ver en «Shogun». Esto es, enormes escenarios, que abarcan todo tipo de ambientaciones, y donde la orografía es fundamental a la hora de decantar la victoria de un lado u otro. El asalto a castillos, la toma de colinas y posiciones elevadas, la correcta disposición de tropas, el enfrentamiento adecuado de unidades... todo influye, de un modo realista, en el resultado final. Sin embargo, sí existen diferencias con «Shogun», que son apreciables. La primera, el mayor detalle gráfico.

Pese a seguir combinando un entorno 3D con unidades en dos dimensiones, «Medieval» ofrece una gran calidad visual.

De todos modos, esta combinación no es casual. El elevadísimo número de unidades simultáneas, hasta un máximo de 16 grupos de 200 unidades cada uno, por bando, obligan a disponer de un motor lo bastante flexible pero adecuado a la jugabilidad, sacrificando algo de detalle en favor de la acción y la diversión.



«Medieval» hace gala también de una simplificación del interfaz, consiguiendo un acceso mucho más rápido e intuitivo a todas las funciones del juego.

Los movimientos de tropas son tan sencillos que asusta. Basta seleccionar un grupo y arrastrar con el ratón al lugar donde queremos para que, automáticamente, una imagen virtual del escuadrón, con la disposición tác-

Escoge tu bando





LAS DOCE FACCIONES que se encuentran a disposición del jugador en «Medieval: Total War» abarcan casi todas las posibilidades y gustos que el usuario pueda imaginar.

LAS DIFERENCIAS entre todos estos bandos quizá no difieren excesivamente en el fondo, pero sí en la forma. Pero se encuentran bastante bien equilibrados en sus fuerzas y las variaciones que las unidades pueden presentar obligan a una concepción táctica importante en las batallas.

LAS FORMACIONES de los grupos de unidades y sus movimientos en la batalla pueden decidir, de forma drástica, el resultado de un enfrentamiento. Aunque es posible vencer de muchas maneras, a veces el precio que se paga puede resultar muy alto.

Dominar una posición elevada resulta una ventaja en las batallas.

La caballería es uno de los elementos más importantes de todo ejército medieval.

La guerra en el mar





LA ARMADA y las batallas navales comenzaron a ser determinantes en este período histórico. Muchas veces, el éxito comercial de un reino venía también determinado por el potencial de su armada para hacer frente a posibles ataques enemigos.

EL CONTROL sobre las unidades marinas, sin embargo, no es tan profundo en el juego como en el enfrentamiento de los ejércitos terrestres, y el control de los combates con navíos no se produce en tiempo real, sino que el ordenador determina el resultado, en función de nuestro potencial.

EL DOMINIO de ciertas áreas de influencia en los mares, en cualquier caso, puede decidir más adelante la victoria sobre determinadas áreas del continente europeo, lo que obliga a plantear estrategias mucho más globales de lo que se pueda pensar. Además, hay que tener en cuenta que el transporte marítimo es indispensable para establecer algunas rutas.



¿Sabías que...

entre los héroes históricos que aparecen en el juego se encuentra Rodrigo Díaz de Vivar, el Cid Campeador?

tica escogida, se sitúe en el punto exacto que hemos elegido previamente.

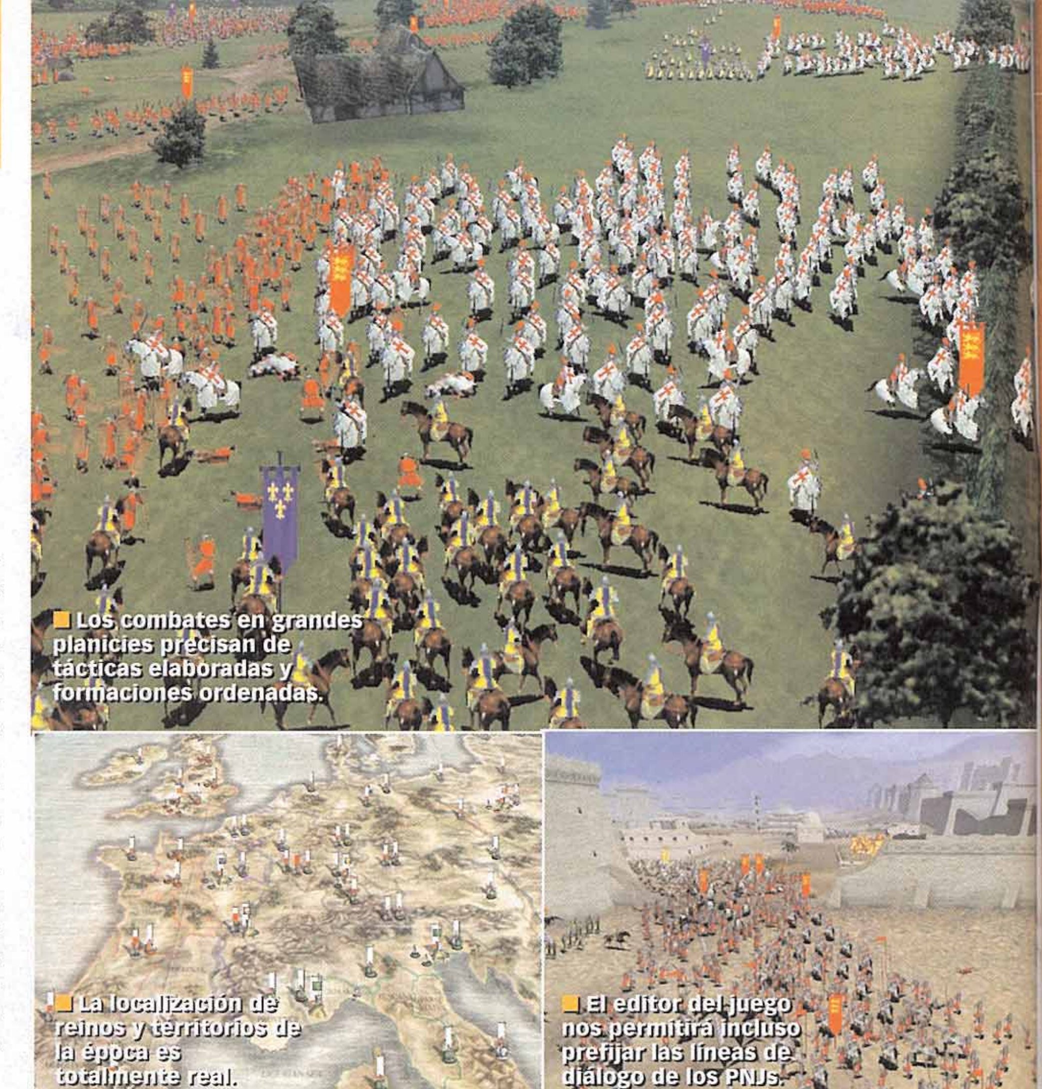
Profundo

Pero hay mucho más. Una IA muy lograda permite una búsqueda de caminos casi perfecta para los objetivos marcados, con reacciones de las tropas a los ataques

REALISMO Y FIDELIDAD HISTÓRICA SE COMBINAN EN TODO MOMENTO PARA POTENCIAR LA JUGABILIDAD

que son muy realistas y variadas. No siempre las tropas responden igual a un ataque pues, como se ha comentado, también sutiles acciones de los jefes de tropa pueden variar las reacciones de nuestros hombres de cara a la batalla.
También influyen decisivamente aspectos como el cansancio, la táctica seleccionada, el terreno o, curiosamente, las posibles traiciones de un amigo. Sí, la estrategia va más allá del campo de batalla, propiamente dicho.
Tanto si se escoge jugar el conjunto total, controlando la parte diplomática y el combate, o bien sólo las batallas, la vecindad con distintas culturas y civilizaciones en toda Europa hace que el jugador se vea obligado a tratar con otras naciones. Estos tratos pueden ir desde la economía a la política, o las alianzas estratégicas bélicas. Además de las posibles revueltas internas, conspiraciones, etc., controlar absolutamente todo en «Medieval» es tarea ardua, pero sólo tanto como el propio jugador quiera. Puede influir más en una batalla una posible traición, que un numeroso ejército provisto de un sinfín de máquinas de guerra. Aunque, como contrapartida, siempre exista la posibilidad de contratar ejércitos mercenarios... Parece que The Creative Assembly no ha querido dejar nada fuera.
Todo este cúmulo de virtudes se despliega a lo largo de distintas posibilidades de juego, desde las batallas históricas individuales (Hastings, Agincourt, etc.), pasando por la campaña histórica completa, hasta las opciones multijugador.
En el multijugador todo se limita al enfrentamiento directo. El apartado diplomático se deja a un lado, y la estrategia y táctica militar sobre el campo de batalla prima en este momento.
Ocho jugadores pueden verse las caras en enfrentamientos en red local o bien a través de Internet, utilizando los servicios de GameSpy (parece que, de momento, éste será el único acceso). Pero, como muy bien dijo Sun Tzu (y como ya reflejó The Creative Assembly en «Shogun»), la mayor victoria se consigue sin necesidad de enfrentarse al enemigo. O, en pocas palabras, conocer al rival es fundamental. Y aquí hay que hacer notar la opción de salvar repeticiones de batallas que «Medieval» ofrece. Es posible, en poco espacio, grabar una batalla completa y dejarla, o descargarla, en Internet, para estudiar tácticas de combate de otros jugadores, de modo que también aprendamos formas alternativas de mover a nuestros ejércitos en el campo de batalla. Algo simple pero casi genial.
Comentemos finalmente el no tan extenso, pero importante, apartado de la gestión de recursos, basado en el crecimiento de nuestro reino, y su contacto comercial y religioso, entre otros aspectos importantes de la vida socioeconómica de un país, que configurarán nuestro poderío militar y político en el contexto europeo de la Edad Media.
«Medieval», en fin, se conforma como uno de los títulos de estrategia más atractivos y completos de los próximos meses, superando incluso a otros con mucho más nombre y fama. Un juego que une a su ambientación histórica una jugabilidad muy elevada, por lo que hemos podido ver en la primera versión disponible. Un título que tiene visos de convertirse en un clásico.

F.D.L.



Los combates en grandes planicies precisan de tácticas elaboradas y formaciones ordenadas.

La localización de reinos y territorios de la época es totalmente real.

El editor del juego nos permitirá incluso prefijar las líneas de diálogo de los PNJs.

Acción y diplomacia

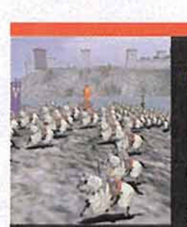


LA GUERRA puede ser el único referente para el jugador, si lo que desea es centrarse en la acción directa y olvidarse de todo lo demás. La estrategia militar y las tácticas se imponen aquí, dejando al ordenador otras tareas más sutiles a lo largo de una campaña.



LA DIPLOMACIA puede ser, también, el único aspecto que pueda querer abordar el jugador, y entonces el juego se encargará simplemente de dar el resultado de un enfrentamiento con el enemigo, dependiendo del equilibrio de fuerzas y la influencia de nuestra facción en el continente. Pero, por supuesto, lo mejor es combinar ambos apartados.

¿Sabías que...



muchas de las mejoras que incluye el juego, sobre lo que se pudo ver en «Shogun: Total War» se han basado en sugerencias directas de usuarios de éste?

►En preparación:
PC
►Estudios/Compañía:
THE CREATIVE ASSEMBLY/ ACTIVISION
►Género:
ESTRATEGIA
►Localización:
SÍ (Textos; voces por confirmar)
►Fecha de lanzamiento:
Septiembre 2002
►Página web:
www.totalwar.com

Crazy Taxi

Locura al volante

La velocidad y el arcade se dan la mano en «Crazy Taxi», un título que casi se puede definir como un clásico a pesar de su corta edad, y cuya conversión al PC se está llevando a cabo con una pulcritud mucho mayor de la habitual.



Primera impresión



SÍ nos gusta

- La sencillez del sistema de juego.
- La velocidad, y la extraordinaria jugabilidad.
- La espectacular banda sonora.
- La adecuada conversión del apartado gráfico.



NO nos gusta

- La rigidez en la conversión del sistema de control.
- La ausencia de traducciones y doblajes.
- La falta de un modo multijugador.
- Que hayan tenido que pasar dos años para que aparezca en PC.

PRIMERA IMPRESIÓN:

Un gran juego, muy adictivo, aunque algo pasado de fecha.



Nos encontramos ante una conversión directa de un juego de Dreamcast aparecido en nuestro país hace dos años, que a su vez era una conversión de una máquina recreativa de gran éxito. Aunque lógicamente con el paso del tiempo «Crazy Taxi» ha perdido gran parte de la frescura que lo convirtió en un éxito mundial, luego imitado por decenas de títulos, todavía puede resultar una oferta muy interesante para todos aquellos que no hayan disfrutado con él antes.

Acelera a fondo

Nuestra misión en «Crazy Taxi» es ponernos al volante de un coche para recorrer una inmensa ciudad recogiendo pasajeros y llevándolos hasta los destinos que nos soliciten. En el juego destaca por encima de todo el aspecto arcade, así que olvidáos de cualquier posible parecido con una simulación realista al uso, tipo «Train Simulator», y preparaos para desobedecer todas las señales tráfico, atravesar zonas verdes, arrollar papeleras, cajas e incluso otros vehículos, y, en general, para hacer cualquier cosa que esté en vuestra mano para conseguir llegar al lugar establecido antes de que acabe el tiempo disponible y el cliente abandone el coche indignado.

Eso sí, no esperéis violencia gratuita al estilo «Carmageddon», porque los programadores del juego tuvieron buen cuidado en dotar a todos los peatones de reflejos sobrehumanos de forma que resultara imposible atropellarlos.

Durante el juego contamos con una serie de ayudas que facilitan nuestra tarea, entre ellas una enorme flecha verde que nos señala en todo momento la dirección en la que se encuentra nuestro objetivo y unos círculos verdes que rodean a éste de manera que podamos visualizarlo desde lejos sin problemas. Por cada carrera que concluyamos con éxito, esto es, por cada vez que consigamos depositar a nuestro pasajero dentro de la zona indicada antes de que su contador de tiempo llegue a cero, obtendremos una cantidad de dólares que será mayor cuanto más tiempo nos haya sobrado, y además, si durante el trayecto realizamos maniobras especialmente arriesgadas, como saltos o derrapajes, podremos obtener valiosas propinas.

Al final se contabilizará todo el dinero que hayamos conseguido reunir y en función de ello se nos asignará un carnet de conducir de

¿Sabías que...

uno de los muchos secretos del juego nos permite adentrarnos en el mar con el coche y tomar como pasajero a un buzo?

Cuanto más deprisa llevemos a nuestros pasajeros más tiempo nos sobrará para futuras carreras.

El agreste relieve de los escenarios nos hará pasar mucho tiempo en el aire.

Los minijuegos incluidos son una estupenda forma de afinar nuestras habilidades.

mayor o menor categoría. Este planteamiento básico se desarrolla en tres modos de juego: un modo arcade que reproduce exactamente el funcionamiento de la máquina recreativa, un modo original que fue introducido específicamente para la versión de Dreamcast y un modo denominado Crazy Box que reúne nueve pruebas diferentes y que nos permite demostrar nuestra habilidad al volante así como practicar nuevos trucos y maniobras. En ▶▶

A qué se parece...



En «Carmageddon. The Death Race 2000» también conducíamos a lo loco, aunque había mucha más violencia.

Aunque también nos sacaba a la calle, la ciudad de «Driver» era bastante más grande y realista que la de «Crazy Taxi».

En «Midtown Madness 2» había que competir en carreras, pero su inclinación, igual que en «Crazy Taxi», era sobre todo arcade.

LOS USUARIOS DE PC PODRÁN DISFRUTAR POR FIN DE UNO DE LOS AUTÉNTICOS CLÁSICOS DE DREAMCAST

cada uno de ellos podremos optar entre cuatro vehículos diferentes con sus correspondientes conductores, que además de poseer diferentes apariencias y voces ofrecen, como era de esperar, diferentes características de conducción.

Por lo que respecta al sistema de control, la versión PC de «Crazy Taxi» reproduce de manera virtualmente idéntica el de la versión Dreamcast original, de forma que aunque se puede utilizar el teclado, reemplazando el stick de control por los cursores y los botones por otras teclas, la opción más cómoda para jugar resulta ser un pad de control. Como de costumbre, el rigor en la conversión hace que no se aprovechen ninguna de las posibilidades técnicas del PC, abrumadoramente mayores que las de la consola de Sega, llegando hasta el extremo de que para grabar las partidas el juego hay de acceder a una "tarjeta de memoria" virtual. En este sentido merece la pena destacar que el juego carecerá de cualquier tipo de opción multijugador, al igual que carecía de ellas el título original, algo que, teniendo en cuenta las posibilidades de interconexión que ofrece el PC, resulta bastante decepcionante.

Conducción en 3d

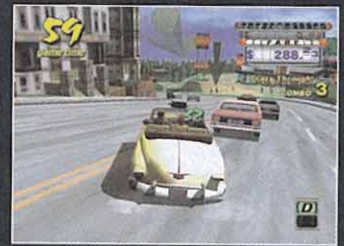
El entorno gráfico de «Crazy Taxi» es totalmente 3D, tanto en lo referente a los modelos de personajes y vehículos como a los propios escenarios. Esto, claro está, resultaba mucho más impresionante hace dos años en Dreamcast que ahora en el PC, pero aun así el resultado final promete ser bastante interesante, incluso en apartados tan delicados

¿Sabías que...

además de la de PC han aparecido versiones para Dreamcast, Game Boy Color, PlayStation 2 y Gamecube?

Realidad o ficción

LAS LOCALIZACIONES FICTICIAS se alternan con las reales en «Crazy Taxi», y es que una de sus características más sorprendentes es que las calles de la ciudad por la que hemos de conducir nuestro taxi, a diferencia de lo que es habitual en la mayoría de videojuegos, están llenas de locales comerciales que responden a marcas presentes en el "mundo real".



LA PUBLICIDAD "DESCUBIERTA" incluye locales tan populares como los restaurantes Pizza-Hut o Kentucky Fried Chicken, o las tiendas de las cadenas Tower Records, FILA o Levi's Store. Dejando claro que se trata de una maniobra publicitaria sin otro fin que el de obtener unos ingresos extra, lo cierto es que la presencia de estas marcas le otorga al juego un realismo muy interesante que no se le pasará por alto a ningún jugador.

Algunas maniobras especiales, también llamadas Combos, nos reportarán sustanciosas propinas.



La ruta alternativa

ADEMÁS DEL CAMINO principal indicado por la flecha verde, a menudo es posible encontrar una ruta más corta hasta nuestro objetivo utilizando alguno de los muchos atajos.

LOS TÚNELES DEL METRO, por su parte, nos permiten cruzar la ciudad de punta a punta en pocos segundos si accedemos a ellos a través de las escaleras de las estaciones.

LAS ESTACIONES DE TREN están comunicadas por túneles por lo que es mucho más rápido conducir, pero también más peligroso porque puede venir un tren de frente.

ALGUNOS EDIFICIOS ESPECIALES, como por ejemplo un aparcamiento, pueden ser atravesados evitándonos engorrosos rodeos por calles atestadas de vehículos.

como los efectos luminosos o el uso de las texturas, y es que la conversión está siendo realizada con un esmero muy superior al de otras ocasiones.
En concreto, este mayor esmero se plasma en una opción de configuración, externa al programa y muy similar a la que se introdujo en la versión PC de «Virtua Tennis», que nos permite ajustar diferentes opciones gráficas, incluyendo la posibilidad de variar la resolución hasta 1280x960 puntos.
Por lo que respecta a los textos y las voces, permanecerán en el idioma original al igual que en todas las demás versiones aparecidas hasta la fecha. La banda sonora no estaba implementada todavía en la versión beta que hemos examinado, pero se nos ha confirmado que será también la misma del juego original.
Parece claro que «Crazy Taxi» no es a estas alturas una sorprendente novedad. Sí que ofrece, no obstante, una a los usuarios de PC la posibilidad de disfrutar de un clásico, que prácticamente definió un género.

J.P.V.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **AM3/SEGA**
- Género: **VELOCIDAD/ARCADE**
- Localización: **No**
- Fecha de lanzamiento: **JUNIO DE 2002**
- Página web: **www.sega.com/sega/game/crazytaxi_launch.jhtml**

La increíble agilidad de los peatones impide que el juego se convierta en una carnicería.

Las normas de tráfico desaparecen en «Crazy Taxi», incluyendo la de respetar las zonas verdes.

El color del símbolo "S" sobre la cabeza de los clientes indica la distancia de su destino.

Duke Nukem Manhattan Project

Regreso al pasado

La diversión, la jugabilidad y, sobre todo, un planteamiento extremadamente sencillo son las principales características de este juego de plataformas que posee además el valor añadido de recuperar el universo de la saga «Duke Nukem».

Primera impresión

SÍ nos gusta

- La ambientación en el universo «Duke Nukem».
- Las enormes dosis de jugabilidad.
- Los requisitos no serán demasiado elevados.
- La combinación de las 3D con el scroll lateral resulta interesante.
- La sencillez del control del personaje.

NO nos gusta

- Parece un juego de hace años.
- No es «Duke Nukem Forever».
- No tiene modo multijugador.
- Su mecánica es un bastante simple para los tiempos que corren.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Divertido y jugable, aunque quizá excesivamente sencillo.




BUENO REGULAR MALO

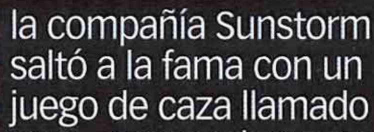
Antes del espectacular «Duke Nukem 3D» el héroe más macarra de todos los tiempos sólo había protagonizado arcades de scroll lateral, divertidos eso sí, pero sin demasiadas aspiraciones. Ahora, mientras los aficionados de todo el mundo esperan, o quizá ya desesperan de jugar al prometido «Duke Nukem "estará cuando esté" Forever», 3D Realms vuelve a los orígenes de la serie produciendo el trabajo de la compañía norteamericana Sunstorm; un juego de plataformas que recupera todos los tópicos del universo «Duke Nukem» y los combina con una jugabilidad sencilla y sin muchas complicaciones.

Fundamentos clásicos

En esencia «Duke Nukem Manhattan Project» no es más que un juego de plataformas de scroll lateral, y por lo tanto nuestra misión en él no es otra que avanzar por una serie de mapas de desarrollo prácticamente lineal utilizando para ello únicamente los botones de izquierda y derecha, disparando a todos los enemigos que se cruzan en nuestro camino, saltando arriba y abajo de plataforma en plataforma y recogiendo por el camino munición, botiquines y diferentes "upgrades". Sin embargo, a partir de este planteamiento tan básico y, en cierto sentido, tan obsoleto, el juego presenta una serie de particularidades que lo elevan por encima del estándar del género. La principal de estas características es, sin duda, que a pesar de su desarrollo 2D el motor gráfico del juego es totalmente 3D, tanto para los diferentes personajes y objetos, como para los propios escenarios. Como consecuencia de esto la cámara puede realizar frecuentes cambios automáticos de perspectiva, acercándose o alejándose, lo que le da la más variedad al juego, y, lo que es más interesante, el plano sobre el que se desarrolla la acción puede girar hacia dentro o hacia fuera, en una esquina, por ejemplo, o alrededor de un pozo. Esto no afecta a la jugabilidad, porque nuestras opciones de movimiento siguen siendo izquierda o derecha y arriba







¿Sabías que...
la compañía Sunstorm saltó a la fama con un juego de caza llamado «Deer Hunter», tremendamente popular en EE.UU.?

Los efectos luminosos, sin ser nada del otro mundo, resultan bastante interesantes.

Afortunadamente no todos los enemigos son cerdos-policía.

Los jefes de final de nivel pueden resultar bastante difíciles de superar.

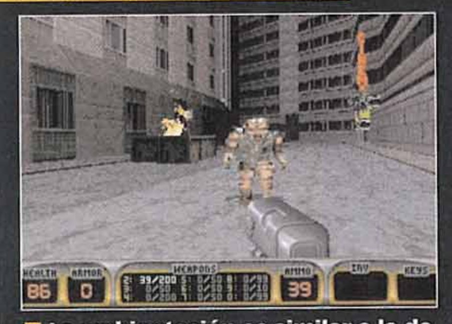
o abajo, pero la sensación de profundidad que transmite es bastante elevada. Por otra parte, en determinados puntos del juego aparecen unas flechas verdes que marcan los lugares en los que pulsando el cursor haca arriba podemos entrar en nuevas zonas, como el interior de un edificio, una alcantarilla o, simplemente, el otro lado de la calle.

En cuanto a su contenido, «Duke Nukem Manhattan Project» está dividido en ocho episodios que se desarrollan en partes específicas de la ciudad, como el metro, las alcantarillas o el barrio chino. Por supuesto, y como en todo buen juego de plataformas que se precie, nos tendremos que enfrentar al tradicional desafío de final de episodio, lo que habitualmente se conoce como "jefe".

Cada uno de estos episodios se compone a su vez de tres fases que tienen en común que en todas ellas tendremos que encontrar una tarjeta llave y desacti- ▶▶



A qué se parece...



La ambientación es similar a la de «Duke Nukem», pero el sistema de juego resulta muy diferente.



Aunque «Evil Twin» tiene un sistema de juego similar, no está tan limitado por el scroll lateral.



El juego posee tres niveles de dificultad que nos permiten ajustarlo a nuestra habilidad.

La naturaleza 3D del escenario permite perspectivas bastante originales.

En cada fase hay que encontrar y desactivar una bomba con una chica prisionera dentro.

SU AMBIENTACIÓN EN EL UNIVERSO DUKE NUKEM PODRÍA CONVERTIRLO EN UN JUEGO SÓLO PARA NOSTÁLGICOS

var una bomba para poder abandonarlas. A juzgar por los tres episodios que hemos podido jugar en la versión todavía incompleta de este juego, la duración de cada fase será bastante larga, no tanto por la longitud lineal de cada escenario, sino especialmente por la abundancia de secretos que podremos descubrir subiendo arriba y abajo de plataforma en plataforma o explorando hasta el final todas las zonas secundarias que antes mencionábamos.

Además, el juego cuenta con la dosis habitual en el género de zonas secretas y objetos escondidos, así como con un sistema de diez iconos denominados "Nukes" que tendremos que encontrar en cada fase para obtener la máxima puntuación. En conjunto, todo parece indicar que la longitud total del juego bastará de sobra para satisfacer incluso a los fans más exigentes de «Duke Nukem».

Volver la vista atrás

Una de las características más interesantes del juego es sin duda su ambientación, aunque desgraciadamente ésta sólo podrá ser apreciada en su totalidad por los aficionados más veteranos. Aquellos que tuvieron el privilegio de jugar en el momento de su aparición al excelente «Duke Nukem 3D», encontrarán con seguridad entrañable poder volver a disfrutar de su protagonista, probablemente el paradigma del "tipo duro" en el mundo de los videojuegos, de sus inconfundibles comentarios, de los cerdos policías, de las "nenas" más explosivas, que en esta ocasión se encuentran prisioneras dentro de las bombas que hemos de encontrar en cada fase, y, en general, de una ambientación que constantemente hace guiños al jugador veterano, recuperando localizaciones y objetos de aquel clásico de la acción en primera persona.

Por desgracia, como suele suceder con estos regresos después de largas ausencias, muchos de los jugadores que no conozcan el juego original seguramente encuentren que este «Duke Nukem Manhattan Project» es demasiado macarra para los tiempos actuales, que su planteamiento no es, en absoluto, original y que, incluso, resulta bastante rancio.

Por lo que respecta al apartado tecnológico, el motor del juego cumple su cometido de manera eficaz, aunque eso sí, sin alardes de ningún tipo, y los gráficos tridimensionales en escenarios y personajes consiguen dotar al juego de un desarrollo bastante original para tratarse de un juego de plataformas de scroll lateral. La música es convenientemente variada, aunque toda ella dentro de una línea bastante violenta y machacona que puede llegar a resultar cansina.

Los efectos de sonido, por su parte, se reparten entre las explosiones, los disparos, las frases de Duke y sus chicas, imprescindibles para los que quieran captar el espíritu "Duque".

«Duke Nukem Manhattan Project» resulta, en resumen, un juego entretenido que ofrece diversión en el espíritu más clásico de los arcades de plataformas, sin demasiadas complicaciones. No obstante, su característica más interesante es que recupera la presencia de un héroe tan popular como pueda ser Duke Nukem, y aunque eso es sin duda un reclamo poderoso, falta por ver si bastará para convencer a las nuevas generaciones que han dado sus primeros disparos con «Unreal» o «Counter Strike».

J.P.V.



¿Sabías que...

en «Manhattan Project» harán una "aparición estelar", localizaciones tan conocidas, para los más veteranos de la saga, como la discoteca o la base espacial?



Un arsenal bien surtido





EL AMPLIO REPERTORIO de armas ofrece suficiente variedad como para que resulte interesante jugar más de una vez la misma pantalla. Así, poco tiene que ver enfrentarse a los enemigos con la pistola o el rifle con hacerlo a explosivo limpio o incluso equipado con el dispositivo que lanza material radioactivo, letal de necesidad pero que puede provocar mutaciones en algunas criaturas.

LA VARIEDAD EN LOS DEMÁS OBJETOS también es bastante elevada, y de hecho, además de los imprescindibles botiquines y recambios de munición en varios formatos y tamaños, podremos disfrutar también de escudos de energía, multiplicadores de daño e incluso de los inolvidables jetpacks, aunque por lo general todos ellos estarán escondidos en lugares de difícil acceso.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **SUNSTORM / 3D REALMS**
- Género: **ACCIÓN / PLATAFORMAS**
- Localización: **Sí (sólo textos)**
- Fecha de lanzamiento: **MAYO 2002**
- Página web: ***www.dukenukemMP.com***

S.W.I.N.E.

Totalmente en castellano • 2 especies enfrentadas en un total de 22 misiones • Sofisticado motor de I.A. con una gran variedad de vehículos • Complejos escenarios 3D con cámara de movimiento libre de 360º • Efectos climáticos variables en misiones diurnas y nocturnas • 15 unidades distintas de combate y sofisticado equipamiento militar para cada bando • Evolución en el potencial de las unidades según la experiencia en combate • Más de 6.000 animaciones • Modo Multijugador: hasta 10 jugadores (jugable en www.hastajuego.com) • 3 niveles de dificultad • Más de 50 horas de juego • PVP 17,99 €

www.zetamultimedia.com - www.jowood.com - www.fishtankgames.com - www.swine-online.com











DE VENTA EN GRANDES SUPERFÍCIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS.

Trainz

Pasión por los trenes

Hacer un juego de trenes es una tarea que pocos desarrolladores se han atrevido a abordar. Kuju lo hizo con «Microsoft Train Simulator», y los resultados fueron excelentes. Lo que «Trainz» propone ahora es un interesante cambio de planteamiento dentro de la simulación.

Primera impresión


SÍ nos gusta

- Atractivos gráficos tridimensionales llenos de detalle.
- Opciones de configuración muy abundantes.
- Las enormes posibilidades de ampliación del juego en Internet.
- Potente editor integrado dentro del juego.


NO nos gusta

- Hará falta una tarjeta 3D bastante buena para evitar ralentizaciones.
- Salvo cambios en la versión final, no hay locomotoras del siglo pasado.
- La versión final debería incluir más de tres mapas preconstruidos.

PRIMERA IMPRESIÓN:
Un simulador completo, lleno de encanto y de sencillo manejo.

BUENO REGULAR MALO

Aunque a priori puede parecer lo contrario, ya que tanto «Trainz» como «Microsoft Train Simulator» son simuladores de trenes, lo cierto es que el objetivo propuesto por cada uno de ellos poco tiene que ver entre si, alejándolos bastante en la práctica.
En «Trainz» no nos convertiremos en maquinistas que quieren experimentar la conducción de un tren de la forma más realista posible, como nos planteaba el juego de Microsoft. Sus autores no persiguen otro objetivo que permitirnos reproducir con fidelidad en la pantalla del PC, un hobby compartido por muy distintas generaciones desde hace muchos años: los trenes en miniatura.
Para conseguirlo «Trainz» está dividido en tres módulos relacionados entre sí, pero con funciones muy diferenciadas: una interesante base de datos donde escoger los distintos elementos de nuestro modelo, el juego propiamente dicho con varios modos de juego y el editor, diseñado para ampliar y adaptar el juego, según nuestras propias necesidades. Veamos, a continuación cada uno de ellos en detalle.

Coleccionismo virtual

El primer apartado se llama "Mi colección" y consiste en un visor en 3D de las locomotoras y vagones disponibles en el juego. En realidad es una base de datos que organiza cada pieza de la colección según el nombre, país de origen o compañía ferroviaria a la que pertenece, incluyendo información técnica e histórica de cada una. El jugador puede rotar y hacer zoom de una locomotora o vagón para contemplarlo en todo detalle y desde todos los ángulos.
El rigor histórico es una de las máximas prioridades en este sentido, y cada modelo es una fiel reproducción a escala del original en el que se basa. Una condición indispensable en un juego en el que el detalle, al igual que en la realidad, es la clave de este hobby.



¿Sabías que...
Los desarrolladores del juego, Auran, son los responsables del primer «Dark Reign», un conocido juego de estrategia?

Conducir un tren

El segundo módulo, "Driver", constituye el auténtico plato fuerte del juego. Está dividido a su vez en dos fa-

El jugador puede poner en marcha tantos trenes como desee, siempre procurando que no descarrilen.

En "Mi colección" se examinan las locomotoras y vagones disponibles.

Los conmutadores se activan con un simple clic y permiten escoger la ruta de nuestro convoy.

ses. La primera se centra en la configuración previa. El jugador escoge el número de convoys que desea poner en marcha y la composición exacta de cada uno mediante un sencillo interfaz de pinchar y arrastrar. Aquí no hay límite alguno a la creatividad, así que se pueden crear convoys mixtos que mezclen locomotoras y vagones de estilos totalmente diferentes o anacrónicos. A continuación se escoge uno de los mapas disponibles, se seleccionan los puntos de partida de cada tren y se configuran las condiciones del viaje: tiempo atmosférico, hora del día, estilo de control (simulación o por control remoto), etc…

La segunda fase traslada al jugador a una detallada representación 3D del mapa y los trenes escogidos en la fase de configuración. Se puede escoger entre diversas vistas, ya sea desde la cabina o el exterior, para contemplar a los trenes realizando sus recorridos en tiempo real. ▶▶

A qué se parece...



«Microsoft Train Simulator» pone mayor énfasis en el realismo de la conducción y los controles.

En «Railroad Tycoon 2» hay que centrarse sobre todo en la tarea de crear una compañía ferroviaria.

El módulo "Surveyor" permite realizar diseños rápidos o elaborados mapas repletos de detalle.

Las opciones de meteorología incluyen lluvia y nieve de intensidad variable.

Antes de empezar a conducir, se escoge la composición de cada convoy.

ES EL SUEÑO HECHO REALIDAD DE CUALQUIER FANÁTICO A LOS TRENES EN MINIATURA

El sistema de control remoto se limita, en principio, a escoger la velocidad de avance o retroceso, mientras que el control de simulación tiene en cuenta más variables y es más complicado. ¿Cómo se puede controlar más de un tren al mismo tiempo? Pues de forma muy sencilla, porque el jugador puede cambiar de uno a otro cuando le apetezca y usar el piloto automático para que le ayude en la tarea. También se pueden activar manualmente los conmutadores que hay a lo largo de la vía para que un tren escoja una u otra ruta.

Quizá la peculiaridad más significativa del módulo "Driver" es que el jugador no tiene que cumplir objetivos de ningún tipo, sino que simplemente se trata de un ejercicio contemplativo diseñado para extasiarse con la marcha de las locomotoras y sus vagones. Es algo un poco difícil de entender para quien no sea aficionado a las maquetas de trenes. En cualquier caso, el modo de conducción estilo simulación es lo bastante complicado como para constituir un auténtico desafío.

Maquetas de ensueño

El tercer módulo del juego, denominado "Surveyor", es un completísimo editor para crear nuevos mapas de forma rápida y sencilla. Casi cualquier elemento que se pueda comprar en una tienda de modelismo puede ser incorporado a las creaciones del jugador, con la ventaja de que el espacio virtual disponible es enorme y permite, por tanto, establecer recorridos muy extensos y complejos.

En principio, se contemplan tres estilos fundamentales: Gran Bretaña, Estados Unidos y Australia. Cada uno de ellos cuenta lógicamente con sus propios edificios y vegetación característicos: iglesias, casas de todo tipo, fábricas, pasos elevados, túneles, bosques… en fin, de todo. Además, y a fin de crear una mayor ilusión de vida, a las carreteras se les pueden añadir coches en circulación, los cuales respetan rigurosamente los pasos a nivel cuando se aproxima un tren. El editor incluye las herramientas necesarias para alterar la orografía, con lo que además de plantar edificios y vegetación sobre terreno llano, se pueden crear colinas, ríos, lagos y pasos subterráneos o puentes.

Un juego "diferente"

Más que un juego, «Trainz» va a ser una experiencia virtual única, con todo lo que eso significa dentro del mundo del entretenimiento digital interactivo.

A juzgar por la versión preliminar con la que hemos trabajado para realizar este avance, el motor con el que se ha desarrollado «Trainz» destaca por su potencia, lo cual resulta sorprendente si tenemos en cuenta que las simulaciones de trenes en ordenador no gozan de tanta popularidad como las de coches o aviones de combate, por ejemplo. Además, se está planeando un importante apoyo en Internet, con lo que pronto habrá abundante contenido adicional que los aficionados podrán descargarse.

Sin duda «Trainz» es una original iniciativa y, teniendo en cuenta que el gusto por los trenes eléctricos suele suponer gastarse un dineral, es probable que sea bien recibido por la extensa comunidad de aficionados al mundo de los trenes. Ellos tienen la última palabra y la llave para determinar si esta aventura tiene continuidad.

G.P.H.



¿Sabías que...

incluso antes de su lanzamiento el juego ya dispone de una legión de seguidores en Internet, que preparan máquinas, trenes y escenarios para descargar?

Ampliación de contenidos





EL APOYO EN INTERNET forma parte de la importantísima promoción que Auran ha planificado para «Trainz». Para empezar, ya han puesto a disposición de cualquiera que desee descargárselas de la Red las herramientas básicas con las que desarrollar nuevos contenidos para el juego. Con ellas, cualquiera que tenga suficientes conocimientos técnicos puede crear y vender sus propias ampliaciones para «Trainz».

LAS PRÓXIMAS DESCARGAS que Auran está planeando incluyen packs gratuitos (aunque requerirán un registro de usuario) y módulos adicionales que incluyen simulaciones económicas con objetivos concretos a modos de juego online en mundos persistentes. En verdad que el potencial de expansión del juego es enorme.

- En preparación: **PC**
- Estudios/Compañía: **AURAN / STRATEGY FIRST**
- Género: **SIMULACIÓN**
- Localización: **SÍ**
- Fecha de lanzamiento: **FINALES DE MAYO**
- Página web: **www.virtualtrainz.com**

Moto GP
Descubre el espectáculo

Los aficionados al motociclismo nos frotábamos las manos ante el anuncio de la aparición de «Moto GP» para PC, pero han bastado un par vueltas en la beta para cerciorarnos de que va a ser, incluso, mucho mejor de lo que esperábamos.

Primera impresión



SÍ nos gusta

- La licencia oficial permite el rigor en pilotos, equipos, etc.
- La calidad gráfica del motor 3D es fuera de serie.
- Sensación de velocidad electrizante.
- Cámaras para todos los gustos, con repeticiones televisivas.
- Opción de modo arcade o simulación realista.



NO nos gusta

- Los excesivos requisitos para jugar en alta resolución.
- La ausencia de partidas multijugador por módem o en Internet.
- Pocos circuitos, sólo diez.
- Las gradas no tienen mucha vida.

PRIMERA IMPRESIÓN: Lo tiene todo para convertirse en el nuevo rey del género.

BUENO REGULAR MALO

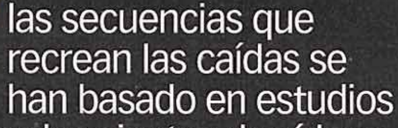
Sabemos que los más recalcitrantes aficionados a las dos ruedas estaban sopesando seriamente comprarse una consola para hacer frente a la sequía que atraviesan los juegos de motociclismo para PC. Muchos aún siguen desahogando sus instintos de aceleración y equilibrio con títulos tan extraordinarios como «GP 500» o «Superbike 2001». Pero esto puede cambiar.
THQ se ha hecho con la licencia oficial de la temporada 2001 del Campeonato mundial de motociclismo y los seguidores de Kenny Roberts, Valentino Rossi o Carlos Checa podrán meterse bajo el mono de sus ídolos para vivir en primera persona la masiva inyección de adrenalina que supone subirse a una montura de la categoría reina.

Modos de juego variados

«Moto GP» incluye modos de juego para no dejar descontento a nadie: carrera rápida, campeonato arcade, el mundial compitiendo en 10 circuitos, práctica y sesiones cronometradas. Ganar carreras o superar las pruebas de las prácticas otorga puntos que se pueden invertir en mejorar nuestro nivel en diferentes apartados como la aceleración, la técnica en las curvas, etc. En definitiva, se establece un sistema de recompensas para liberar motos, circuitos y trucos, algo que siempre ayuda a aumentar la adicción al juego.

Riqueza gráfica

Lo primero que nos ha entrado por los ojos ha sido la colosal calidad gráfica. Todo el entorno del trazado, e incluso el asfalto en si mismo, muestran un aspecto más cercano a la digitalización fotográfica que a los mapeados de texturas. El secreto de la apabullante riqueza gráfica que podéis contemplar en estas pantallas reside en la aplicación de múltiples capas de texturas muy bien trabajadas, con filtros de suavizado, que aumentan la definición y el detalle hasta niveles nunca vistos en el género. Para mover semejante número de polígonos hipertexturizados, la versión PC soporta "T&L" –transformación e iluminación– por hardware, pero aún así hemos podido comprobar que será necesario disponer de una CPU a más de 800 MHz acompañada al menos de una GeForce2 para poder jugar a una resolución de 1024x768 puntos. La sensación de velocidad es insuperable desde cual-



¿Sabías que... las secuencias que recrean las caídas se han basado en estudios reales y en los cientos de vídeos que hay sobre el tema?

■ Las animaciones de los movimientos del piloto son espectaculares.

■ Los efectos de iluminación, como se aprecia en la imagen, son fantásticos

■ la licencia oficial del juego permite poder jugar con los pilotos y equipos reales.



A qué se parece...

■ «Superbike 2001» está a un nivel muy similar, gráficamente hablando. Por ahora es el rey del género.

■ En «GP 500» también se reproducen de forma extraordinaria los movimientos de los pilotos.

quiera de las perspectivas disponibles (persecución, subjetiva desde el carenado, oblicua, inclinada y un largo etcétera), y la siempre difícil recreación de tumbar la moto se ha resuelto de forma ejemplar por la suavidad y realismo del motor de simulación física y el cálculo de las reacciones al pilotaje, cuya dificultad puede ajustarse para hacer las delicias de novatos y campeones. Las opciones multijugador en red o con pantalla partida prometen desatar batallas que no desmerecerán al espectáculo del auténtico campeonato del mundo.

Un juego que es mucho más que una promesa.

A.T.I.

▶En preparación:
PC, Xbox
▶Estudios/Compañía:
CLIMAX/THQ
▶Género:
VELOCIDAD
▶Localización:
Sí (textos y manual)
▶Fecha de lanzamiento:
JUNIO 2002
▶Página web:
www.thq.com/motogp

Zanzarah: The Hidden Portal

Para coleccionistas

¿Qué puede ocurrir si mezclas «Zelda», «The Longest Journey», «Pokémon» y «King's Quest VIII»? Fácil: que obtengamos una genialidad... o un engendro. Los responsables de «Zanzarah» han aceptado el reto.

Primera impresión

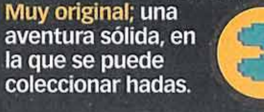

SÍ nos gusta

- Desarrollo no lineal: puedes cazar hadas o resolver misiones.
- Los efectos especiales y las sombras en tiempo real.
- La música cantada y los sonidos 3D son excelentes.
- La inteligente mezcla de géneros.


NO nos gusta

- No existen disparos rápidos en los combates.
- Las conversaciones son en modo texto.
- Que no lo vayan a traducir.
- Los combates entre las hadas pueden llegar a resultar demasiado repetitivos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Muy original; una aventura sólida, en la que se puede coleccionar hadas.





BUENO REGULAR MALO

Uno de los recursos más utilizados por los diseñadores de juegos, consiste en inspirarse en los títulos de éxito. Es una decisión arriesgada, pues los jugadores acaban comparando el híbrido con los juegos originales. En cualquier caso, hay que agradecer a Funatics la original idea de mezclar títulos tan dispares como «Pokémon» o «Zelda», en versión PC, para obtener un producto, a priori, muy atractivo.

Una aventura de fantasía

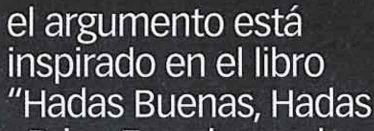
En su decimoctavo cumpleaños, una anónima muchacha descubre la llave para penetrar en el mágico mundo de Zanzarah, refugio de elfos, duendes, enanos, y otras criaturas expulsadas del mundo real. Pronto es reconocida como la heroína que salvará a Zanzarah de la maldición que amenaza con devolver a estos seres al cruel mundo actual.
«Zanzarah» toma la forma de una aventura de acción en tercera persona en donde la protagonista recorre bosques, pantanos y pueblos medievales, mientras habla con innumerables personajes y cumple las misiones que le encargan. Pero entonces, aparecen las hadas: resulta que hay cientos de ellas, y nosotros podemos cazarlas, entrenarlas, asignarlas hechizos que se adquieren en las tiendas, y usar pociones para mejorar sus habilidades. Cuando la protagonista es atacada, sus hadas y demonios entran en combate con los del contrario. Entonces el escenario se transforma en una arena plagada de trampas, al más puro estilo «Quake». Tomamos el control de las criaturas, en primera persona, para acabar con las hadas rivales. Sólo si han sido bien entrenadas, y dotadas de los hechizos correctos, saldrán victoriosas.
Existe también un modo multijugador para enfrentar a "las mascotas" de varios jugadores, y es posible incluso llegar a intercambiar criaturas y hechizos aprendidos.



Prometedor

El uso del motor Renderware produce una suntuosidad gráfica digna de admirar. La estructura no lineal del juego ayuda a mantener el interés: es posible abandonar el argumento para cazar hadas, buscar objetos para abrir nuevas zonas, o resolver submisiones que otor-





¿Sabías que...

el argumento está inspirado en el libro "Hadas Buenas, Hadas Malas" de Brian Froud, creador de "Cristal Oscuro"?

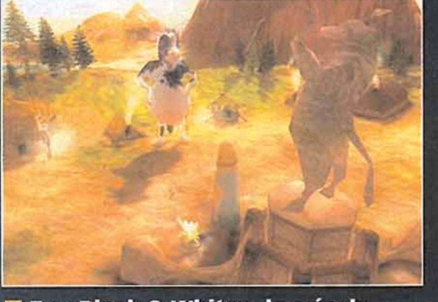
Todos los personajes disponen de hadas que revolotean a su alrededor, para combatir entre sí.

La protagonista debe hablar y buscar objetos para avanzar en la trama.

En las partidas online cada jugador usa las criaturas que ha cazado.

A qué se parece...

En «The Longest Journey», una joven intrépida también tiene que salvar un mundo de fantasía.



En «Black & White», la cría de mascotas y el enfrentamiento entre ellas es una parte vital del juego.

gan recompensas. Es una lástima que los combates presenten inconsistencias: para disparar hay que apretar el botón durante unos segundos –no existen disparos rápidos– por lo que los duelos a veces se convierten en simples "cara a cara" en donde gana el que más aguanta el disparo hasta que el cargador llegue al máximo. Eso sí, si te pasas, el hechizo se vuelve contra ti... Un leve componente estratégico que augura interesantes enfrentamientos si dispones de numerosas hadas y hechizos. Cuando analicemos la versión final, resolveremos estas dudas...

J.A.P.

▶En preparación:
PC
▶Estudios/Compañía:
FUNATICS / THQ / PROEIN
▶Género:
AVENTURA
▶Localización:
No
▶Fecha de lanzamiento:
JUNIO 2002
▶Página web:
www.zanzarah.com

Disciples II

La fantasía de la estrategia

Los juegos de estrategia por turnos parecen estar poniéndose de moda. Después de «Heroes of M&M IV» y «Civilization III», ahora llega «Disciples 2», una apuesta clara por la mejor fantasía.



Primera impresión

SÍ nos gusta

- Los gráficos 3D de las unidades y sus animaciones.
- La gran belleza de los retratos que representan a los personajes.
- Poder escoger entre cuatro razas diferentes.
- La simplicidad del sistema de juego lo hace muy accesible.

NO nos gusta

- En los combates, las unidades no se mueven de sus posiciones.
- Es muy parecido a «Heroes of M&M».
- Las fuentes de letra utilizadas en el interfaz son casi ilegibles.
- Quizá resulte demasiado simple para los más veteranos.

PRIMERA IMPRESIÓN: Es muy bonito y sencillo, aunque también muy poco original.

BUENO REGULAR MALO

Este juego de estrategia por turnos transcurre sobre un mapa aéreo general, con perspectiva isométrica. En principio, el jugador controla una ciudadela, un héroe, y unas pocas unidades, pudiendo ampliar o mejorar estos efectivos a medida que progresa la partida. Las unidades se desplazan por el mapa bajo el liderazgo de los héroes y se enfrentan a las tropas del enemigo que van saliéndoles al paso. Cada día que pasa se ganan recursos con los que adquirir nuevas unidades, héroes y mejoras para la fortaleza.

Sencillez

Apoyándose en este diseño inicial, «Disciples 2» construye su modelo de juego aportando algunas peculiaridades que lo distinguen de otros títulos similares,, como «Heroes of M&M» y que parecen haberse encaminado a lograr la mayor sencillez. Por ejemplo, la manera en la que se adquieren los recursos. Mientras que en «Heroes of Might and Magic», un héroe tiene que visitar una mina o una serrería para reclamar su propiedad antes de que empiece a proporcionar recursos. Aquí, en cambio, los emplazamientos clave son anexionados automáticamente cuando las áreas de influencia de las fortalezas crecen.

Otra peculiaridad es que las batallas se libran entre pocas, pero poderosas, unidades. Así pues, más que ejércitos comandados por un héroe, habría que hablar de pequeños grupos de aventureros. Al ganar un combate, las unidades ganan experiencia de forma individual. Cuando han obtenido suficiente, evolucionan en versiones más avanzadas y temibles.

Los combates también son muy sencillos. El jugador tiene que determinar la posición que sus tropas adoptarán antes de la batalla. Luego, lo único que queda por hacer cada turno es escoger los objetivos del ataque y usar las habilidades del héroe. Siendo sinceros, a primera vista este modelo de combate nos ha parecido limitado, pero eso quizá sea una ventaja si el público que se busca es el de los no iniciados en este tipo de juegos.

De todas formas, las opciones tácticas no se limitan a los combates y las mejoras. Hay cuatro razas para escoger, con unidades y campaña únicas; y tres estilos de liderazgo: guerrero, mago, o

¿Sabías que...

los elementos de rol están inspirados en sesiones de "rol en vivo" en las que participó su diseñador, Danny Belanguer?

La pantalla principal de la fortaleza muestra las edificaciones construidas hasta ahora.

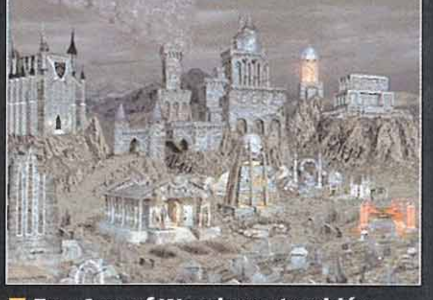
Una vez iniciado el combate, la posición de las unidades permanece inalterable.

Colocar bastones mágicos ayuda a extender rápidamente el área de influencia.

A qué se parece...



«Heroes of M&M III» es la serie de juegos de fantasía por turnos por excelencia y se parecen bastante.



En «Age of Wonders» también encontramos estrategia fantastica, aunque el concepto es distinto.

maestro de cofradía; cada uno muy diferente de los otros y con sus propias ventajas y desventajas.

Muy bonito

Los gráficos de las unidades son en 3D y están bellamente animados, los efectos mágicos son espectaculares, y la dirección de arte está a la altura de la de los mejores títulos de rol.
A decir verdad, no creemos que el trono de «Heroes of M&M» como saga de estrategia fantástica por excelencia esté en peligro. Lo que sí podemos adelantar es que «Disciples II» será un juego visualmente atractivo como pocos, y muy accesible.

G.P.H.

▶En preparación: **PC**
▶Estudios/Compañía: **STRATEGY FIRST/STRATEGY FIRST**
▶Género: **ESTRATEGIA**
▶Localización: **NO**
▶Fecha de lanzamiento: **FINALES DE MAYO**
▶Página web: **www.disciples2.com**



Age of Wonders II

Hechizos basados en seis poderes mágicos, héroes, artefactos arcanos, deidades del Bien y del Mal, nigromantes, criaturas sobrenaturales, máquinas de guerra... es tan sólo una pequeña parte de lo que ofrece «Age of Wonders II», continuación de «Age of Wonders», que Take 2 pone en nuestras manos. Una alternativa a los juegos de Rol más conocidos, pero que no se aleja demasiado de los cánones establecidos por auténticos clásicos como «Baldur's Gate».

Micromanía

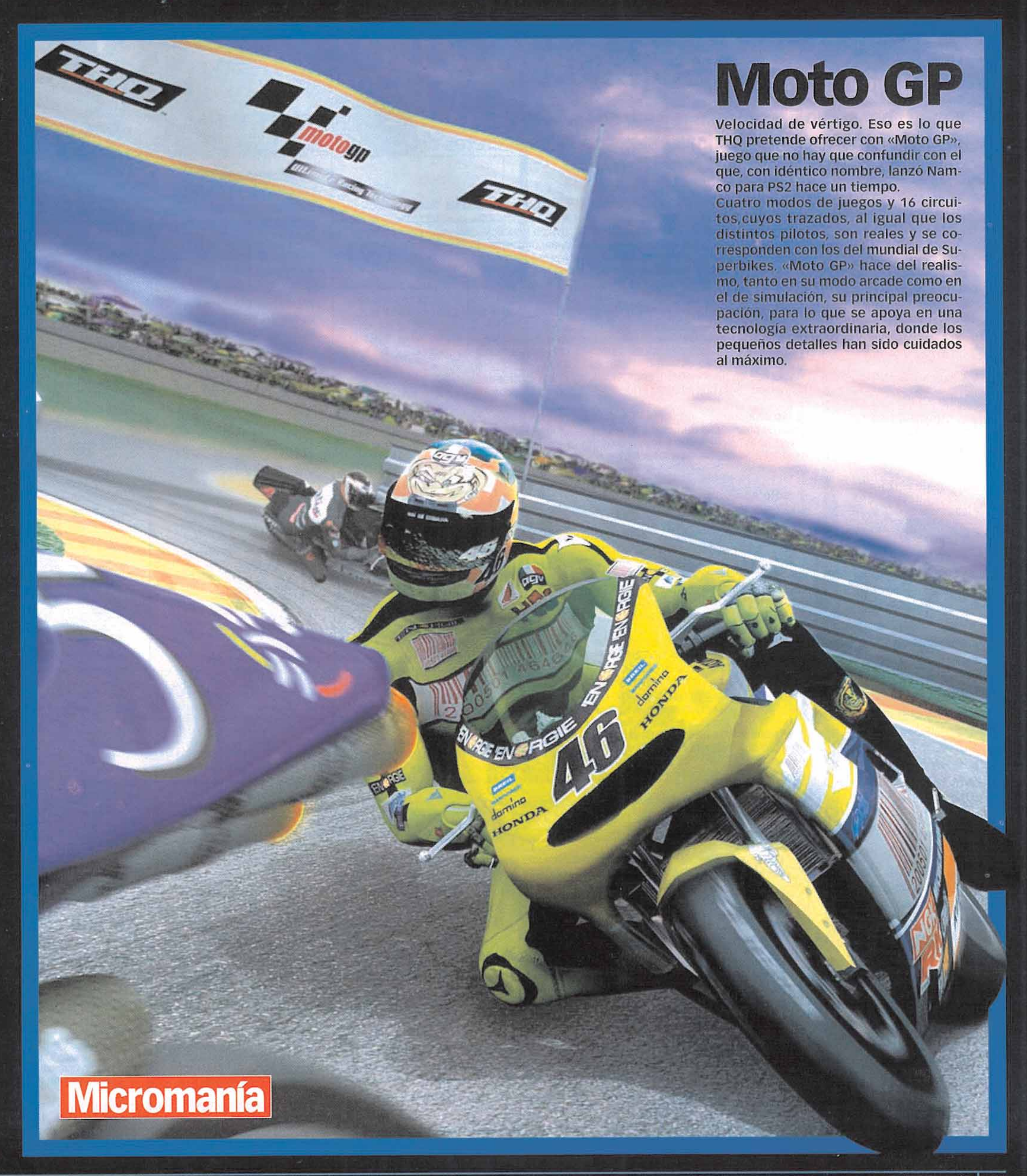
GrandPrix 4

¿Mejor que su predecesor? ¿El juego que debería haber sido «Grand Prix 3»? ¿Hasta dónde llegan los cambios? Son algunas de las incertidumbres sobre la versión final de «Grand Prix 4», la más nueva producción de Geoff Crammond y su equipo que, una vez más, pretenden situarse a la cabeza del mundo de la simulación de Fórmula 1.



XIII

Acción 3D en primera persona, aventura, un guión de cine negro y la espectacular tecnología desarrollada para «Unreal II» son las cartas de presentación de «XIII». La adaptación para PC y consolas de última generación de un cómic homónimo creado por Jean Van Hamme, autor de origen belga. Una peculiaridad de este título es que en su diseño gráfico utiliza una atractiva técnica que en Ubi han bautizado como "cel shaded", y que encuentra una posible referencia en el estilo único de un juego como «Jet Set Radio».



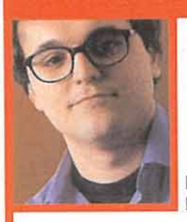
Moto GP

Velocidad de vértigo. Eso es lo que THQ pretende ofrecer con «Moto GP», juego que no hay que confundir con el que, con idéntico nombre, lanzó Namco para PS2 hace un tiempo.
Cuatro modos de juegos y 16 circuitos,cuyos trazados, al igual que los distintos pilotos, son reales y se corresponden con los del mundial de Superbikes. «Moto GP» hace del realismo, tanto en su modo arcade como en el de simulación, su principal preocupación, para lo que se apoya en una tecnología extraordinaria, donde los pequeños detalles han sido cuidados al máximo.

ASÍ TRABAJAMOS

¿Quieres saber cómo hacemos la review de un juego? No hay problema. En estas páginas están todos los secretos de Micromanía... bueno, todos, todos no, pero casi.

Desde la redacción



Luis Escribano

Tu amistoso vecino

Desde el principio estaba claro que los superhéroes eran "carne de videojuego". ¿Dónde, sino en un ordenador, se podían reproducir con tanta fidelidad sus portentosas hazañas? Antecedentes ha habido muchos: los inolvidables juegos de plataformas de Batman, los arcades de Supermán, los títulos de lucha de los superhéroes Marvel. Ahora ha llegado «Spider–Man», y la verdad es que nunca habíamos visto un juego en el que el se hubiese reproducido con tanto cuidado y exactitud, el universo de un superhéroe. La pega: las excesivas deudas consoleras de esta versión. En fin, nadie es perfecto.

LA CUESTIÓN DEL MES

¿Qué fórmula te parece la más adecuada para un videojuego de superhéroes: acción o rol?

■ **Somos jugadores** y escribimos para jugadores. Los que hacemos Micromanía somos apasionados y expertos en la revisión y valoración de juegos.

■ **Nuestros análisis** son honrados y garantizan la mayor objetividad posible. Si esto implica decir que un juego no es bueno, independientemente de quién sea su responsable y las consecuencias que pueda acarrear, lo haremos.

■ **Micromanía no valora** un juego en función de su nacionalidad, compañía o distribuidor. Sólo nos interesa el juego.

■ **No analizamos versiones piratas**, betas de preview, alfas inestables, demos, ni versiones no disponibles en el mercado español, aunque hayan aparecido ya en otros países.

■ **Sólo analizamos** versiones finales. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, en ocasiones nos vemos forzados a utilizar copias "gold" –versiones finales, pero no producidas–. A veces, esto puede implicar que no sea posible valorar en su justa medida aspectos como el modo multijugador. Si eso ocurre, no diremos que esta opción "funciona perfectamente".

■ **Micromanía elige** un juego de Referencia para cada género, que define los cánones del género en cuestión. Cualquier juego puede superar a esta Referencia en un aspecto, pero quizá no en todos. Los juegos se valoran según sus propios méritos.

■ **Las sucesivas entregas** de un juego, y las expansiones, se valoran no sólo por lo que ofrecen, sino por cómo y cuánto mejoran al título original en que se basan.

■ **Muchos análisis** harán alusión a otros títulos. Esta comparación sólo se usa en beneficio del lector, para ayudarle a encontrar similitudes sobre los aspectos que se valoran.

■ **Cada juego es analizado** por una persona que posea una gran experiencia en ese género. Nunca ocurrirá que escriba sobre un juego de acción, un experto en rol, o viceversa. Quién habla, lo hace con conocimiento de causa.

■ **En cada análisis** se valoran aspectos como gráficos, banda sonora, efectos de audio, diseño de acción, interfaz, jugabilidad, diversión, modo multijugador (si es el caso), inteligencia artificial, dificultad, manuales (si es que existen), localización (calidad de la traducción total o parcial del juego), precio, realismo y número de horas de juego que ofrece.

■ **Cada título se juega** hasta el final. Y si no es posible, se juega el máximo número de horas hasta que se puedan valorar todos y cada uno de los detalles del mismo con absoluto rigor.

■ **Cada título se prueba** en tantos equipos como sea posible para verificar cualquier incompatibilidad. En función de los resultados obtenidos ofrecemos una recomendación sobre el PC para jugar en condiciones adecuadas. Esta recomendación no tiene por qué coincidir con los datos del fabricante.

■ **La puntuación** se ajusta al sistema creado por y para Micromanía, y no a ningún otro. Si un juego obtiene una nota determinada en Micromanía, no tiene por qué coincidir con la valoración que se le haya dado en otros medios.

Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.

Review A EXAMEN
Black & White Creature
¿A qué jugamo

LA REFERENCIA
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí ayudará como un indicativo para el lector, al comparar ambos títulos.

INFOMANIA
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de ADESE y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc.
Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

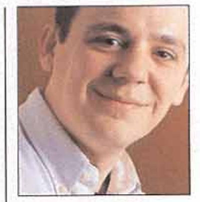
Quién es quién

Nuestros expertos tienen su corazoncito y sus preferencias, y aquí os contamos los géneros favoritos de cada uno y los juegos a los que está jugando en este momento.



NACHO CUEZVA
Redactor
Géneros: Acción, Aventura.
A lo que juega: Spider-Man, Jedi Knight II, Blood Omen II, Freedom Force.

Esta bien claro: los superhéroes son hombres de acción.

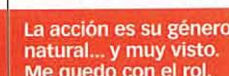


JORGE PORTILLO
Redactor
Géneros: Rol, Estrategia.
A lo que juega: Spider-Man, Civilization III, Freedom Force, Cossacks: European Wars.



Odiaría tener que dirigir a todos los Vengadores en tiempo real.

JUAN ANTONIO PASCUAL
Colaborador
Géneros: Aventura, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Simon the Sorcerer 3D, Jedi Outcast.



La acción es su género natural... y muy visto. Me quedo con el rol.



GABRIEL PÉREZ-AYALA
Colaborador
Géneros: Rol, Estrategia, Acción.
A lo que juega: Dungeon Siege, Combat Mission.

Odio a los superhéroes que prefieren hablar a repartir sopapos.

JACOBO MARTÍNEZ
Colaborador
Géneros: Acción, Estrategia.
A lo que juega: Jedi Knight II, Command & Conquer: Renegade, Dungeon Siege.

Es difícil imaginar a Spidey meditando su próximo salto.



RECUADROS
Información complementaria y ampliada de puntos concretos del juego, sobre los que merece la pena detenerse por diversas razones. Descubre algunos de los porqués de la valoración final, en estos apartados.



ALTERNATIVAS
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó, y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

TOMA NOTA
El veredicto final de la review. Valoración sobre los contenidos, los puntos fuertes y los puntos flojos del juego, la puntuación para los modos de un jugador y multiusuario (si existe), así como las ventajas e inconvenientes de ambos modos de juego.



ANTONIO DOPAZO
Colaborador
Géneros: Estrategia, Velocidad, Acción
A lo que juega: Civilization III, Virtua Tennis

Mientras se haga con talento, por mí como si se hace un puzzle.



ANSELMO TREJO
Colaborador
Géneros: Deportivos, Velocidad, Acción.
A lo que juega: Mundial FIFA 2002, Silent Hunter II.

Los superhéroes no esperan su turno, a diferencia de nosotros.

Así puntuamos

En Micromanía somos exigentes al máximo con la calidad de un título. Múltiples factores son tenidos en cuenta al puntuar. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **Lo peor.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD en cuestión.

30-49 **Malo.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que te pueda atraer y no sea del todo lamentable.

50-69 **Aceptable.** Juegos que van desde una calidad en torno a la media, a títulos que no defraudan en conjunto. No ofrecen problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merece la pena.

70-79 **Bueno.** Cuando un juego aparece con una nota de este intervalo no lo dudes: es un buen título. No se trata necesariamente de un juego excelente en todos sus apartados, pero seguro que merece la pena que si tienes oportunidad te hagas con él. Sin duda, te lo pasarás muy bien.

80-89 **Muy bueno.** Grandes juegos a los que les falta esa pizca para convertirse en verdaderas genialidades. Y, en todo caso, merecedores de tu atención, sin lugar a dudas. No deberías dejar pasar la oportunidad de hacerte con él.

90-100 **Obra maestra.** Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor en cualquier género. Imprescindible.

JUEGO DEL MES

Muchos aspectos decidirán qué título se convertirá cada mes en el juego más importante para la redacción de Micromanía. Uno y sólo uno, que quedará claramente identificado gracias a este sello de calidad.

JUEGO RECOMENDADO

Originalidad, calidad, innovación en un género, mejoras significativas en una expansión sobre el juego original (¿por qué no?) y, sobre todo, diversión, son algunos factores que nos llevan a recomendar un título específico. Si ves este sello, es que merece la pena.

En pocas palabras

SÍ nos gusta

- La generosa oferta, en cantidad y calidad, de juegos sobre superhéroes Marvel («Spider-man», «Freedom Force»).
- El excepcional salto a las 3D del rol de acción estilo «Diablo», de la mano de «Dungeon Siege»
- Que haya juegos de rol clásico de calidad como «M&M IX» y, sobre todo, «Morrowind».
- Que salgan simuladores de vuelo, ahora que son casi especie protegida.
- Poder protagonizar un juego siendo el malo de la película, como en «Blood Omen 2».



NO nos gusta

- La violencia innecesaria y excesiva de la segunda parte de «Soldier of Fortune».
- Que la última expansión de «Los Sims» sea, más de lo mismo.
- Que las compañías se empeñen en que usemos un pad de control (parece que van a comisión), como pasa con «Spider-man».
- Que «Ultima Online» sólo saque expansiones y no se atreva con una segunda parte.
- Que últimamente no llegue ningún tycoon decente que llevarse al ratón.

Índice de contenidos

PROGRAMA	NOTA	PÁGINA
ARMY MEN RTS	55	88
BLOOD OMEN 2	70	70
CASINO TYCOON	40	86
CRAZY FACTORY	35	91
DUNGEON SIEGE	85	58
E.T. EL EXTRATERRESTRE	60	90
GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS	60	91
GORASUL	60	82
JANE´S ATTACK SQUADRON	58	84
LOS SIMS DE VACACIONES	70	74
MIGHT & MAGIC IX	60	80
MONSTRUOS SI DAS	20	90
MORROWIND	82	66
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	80	62
SPIDER-MAN	86	54
UO: LORD BLACKTHORN´S REVENGE	60	78
WAR COMMANDER	62	76





Spider-Man

Acción espectacular

La inminente película de Spiderman llega con un juego bajo el brazo, y aunque es cierto que éste posee algunos problemas de cámara, su calidad técnica y su jugabilidad consiguen que nos olvidemos de ellos por completo.

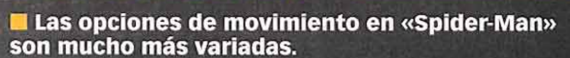
Aunque «Spider-Man» está basado en la película del mismo título que está a punto de hacer su aparición, en realidad sus propios creadores reconocen que se lo han planteado sobre todo como una continuación de la serie de juegos aparecida durante los últimos años, primero en consola y luego en PC. Esto les ha permitido tomar los mejores elementos de ambas fuentes para dar lugar a un producto de gran calidad que es, sin duda, la mejor entrega de la serie protagonizada por nuestro "amistoso vecino".

Una vez más, nos encontramos ante una mezcla entre un arcade de plataformas y una aventura de acción, en un estilo que los jugadores habituales de consola reconocerán perfectamente pero que resultará algo más extraño para los usuarios de PC, para los que el complejo sistema de cámaras y la ne-

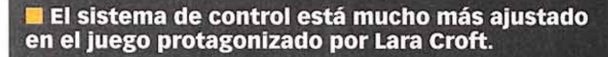
La referencia



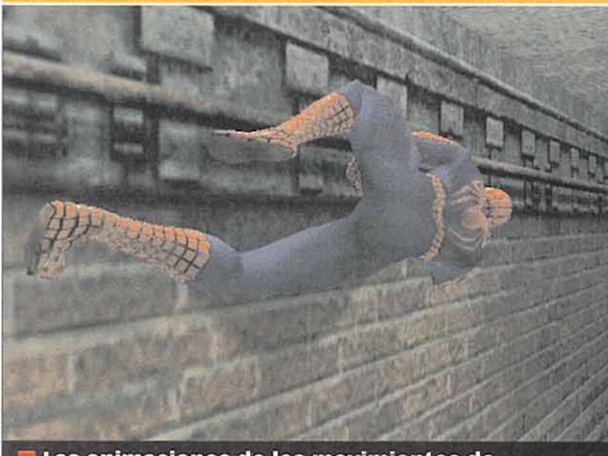
TOMB RAIDER: LAST REVELATION



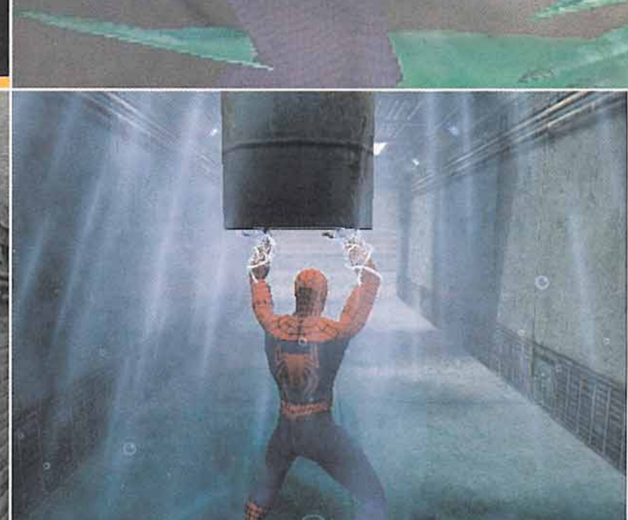
- **Las opciones de movimiento en «Spider-Man» son mucho más variadas.**



- **El sistema de control está mucho más ajustado en el juego protagonizado por Lara Croft.**
- **La ambientación del universo Marvel posee menos carga de "aventura" que la de la serie «Tomb Raider».**



Las animaciones de los movimientos de Spiderman son tremendamente realistas.





La abundancia de objetos para arrojar hace que los combates sean aún más interesantes.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▸CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▸RAM: **256 MB, 128 MB** ▸Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▸Conexión: **No aplicable**

FICHA TÉCNICA ▸Disponible: **PC, PS2, Xbox, Gamecube, Gameboy Advance** ▸Género: **Acción** ▸Idioma: **Castellano** (manual,textos y voces) ▸Edad Recomendada (ADESE): **+13** ▸Estudio: **Activision** ▸Compañía: **Activision** ▸Distribuidor: **Proein** ▸Número de CD: **2** ▸Fecha de Lanzamiento: **7/06/2002** ▸PVP Recomendado: **48,95 euros** (*8.145 Ptas.*) ▸Página web: ***universeofheroes.com/game.themovie.html***
Incluye pantallas del juego, trailers, imágenes de alta resolución y fondos de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▸Número de Fases: **22** ▸Personajes disponibles: **1** ▸Número de combos: **28** ▸Editor de Misiones: **No** ▸Multijugador: **No** ▸Modos Multijugador: **No aplicable** ▸Número de Jugadores: **No aplicable** ▸Opciones de Conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▸CPU: **Pentium III 500 MHz** ▸RAM: **128 MB** ▸Disco Duro: **1 GB** ▸Tarjeta 3D: **32 MB** ▸Módem: **No es necesario**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▸CPU: **Pentium III 800 MHz** ▸RAM: **256 MB** ▸Disco Duro: **1,3 GB** ▸Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB** ▸Módem: **No es necesario**

Los efectos visuales, como el de la explosión del escudo de telaraña, son francamente impresionantes, pero requieren un equipo muy potente.

La cámara de persecución es espectacular, pero poco práctica.

En algunas misiones el objetivo será evitar que alguien sufra daño.

Parecidos razonables





EL ASOMBROSO PARECIDO entre los rostros de los personajes protagonistas, como Perter Parker o su chica, Mary Jane, y los de los actores que los interpretan en la película cinematográfica es una de las características más sorprendentes del juego.

LA CALIDAD DE LAS ANIMACIONES de «Spider-Man» también es muy elevada, y consiguen reproducir como nunca se había logrado antes, los movimientos habituales del trepamuros, que llevamos tantos años viendo en los cómics.

EL REALISMO QUE ALCANZA EL JUEGO gracias a estas dos características es simplemente fantástico, y aunque ésta ciertamente no es una virtud imprescindible en un juego de superhéroes, el poseerla añade aún más valor a este estupendo título de acción en 3D.

«SPIDER-MAN» ES LA ADAPTACIÓN MÁS FIEL QUE SE HA HECHO NUNCA, DE UN PERSONAJE DE CÓMIC A UN VIDEOJUEGO PARA COMPATIBLES

cesidad de usar un pad de control pueden resultar un hándicap a tener en cuenta.

Libertad absoluta

La lista de características excepcionales del juego es realmente amplia, pero si hubiera que destacar una sobre todas las demás ésta sería sin duda su gran jugabilidad, conseguida a través de una cantidad enorme de posibilidades de movimiento y ataque que permiten que la libertad de acción a la hora de controlar a nuestro personaje sea impresionante. Por otra parte, a pesar de que el juego toma muchos elementos de la película, el espíritu clásico de la colección de cómics es inconfundible, sobre todo en las animaciones de estos ataques y movimientos, pero también en el diseño de personajes y escenarios, en la selección de enemigos o incluso en los diálogos.

En cuanto a su contenido el juego posee veintidós niveles de longitud variable pero que combinados garantizan una cantidad más que considerable de horas de juego, que además se ven multiplicadas gracias a la gran abundancia de zonas secretas y a la presencia de numerosos jefes de final de nivel. Igualmente, la variedad entre los planteamientos de cada nivel, que lo mismo nos exigen perseguir en una carrera contrarreloj a un enemigo que infiltrarnos subrepticiamente en una guarida secreta, contribuye a potenciar su rejugabilidad. Esto resulta interesante porque la ausencia de un modo multijugador, algo francamente lamentable, hace imprescindible que el individual sea lo más duradero posible.

Simplemente espectacular

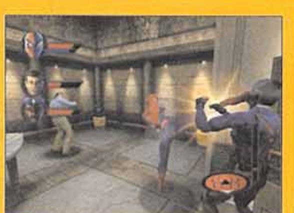
Por lo que respecta al apartado técnico, «Spider-Man» destaca sobre todo por la impresionante calidad ▶▶

El sentido araña de Spiderman ha sido perfectamente implementado en el juego.

A lo largo de todos los niveles están escondido numerosos power-ups.

El sistema de transparencias permite seguir la acción en cualquier circunstancia.

Danzando por los tejados





LA AMPLIA GAMA DE MOVIMIENTOS del personaje protagonista es la mayor con la que ha contado en ningún juego de la serie, y eso, unido al sistema de combate por combos, provoca una aumento notable de la jugabilidad con respecto a pasadas entregas.

EL USO DE LA TELARAÑA nos permite columpiarnos entre los edificios, pero también saltar a toda velocidad hasta un punto cualquiera, tanto en horizontal como en vertical, golpear o inmovilizar con ella a nuestro enemigos o incluso crear un escudo protector que estallará a nuestra voluntad, creando un formidable caos alrededor de Spidey.

LOS PROBLEMAS CON EL CONTROL Y CON LAS CÁMARAS, PROPIOS DE UNA CONVERSIÓN, RESTAN PARTE DEL ATRACTIVO POTENCIAL DE ESTE ESTUPENDO JUEGO

de su motor gráfico. Pocas veces con anterioridad habíamos experimentado una sensación de movimiento tan espectacular como las que hemos tenido al columpiarnos entre los impresionantes rascacielos de Manhattan, o al subir a toda velocidad por la fachada de uno de ellos. Además, el nivel de detalle alcanzado en los escenarios y en los personajes alcanza extremos casi fotográficos, en especial en los rostros . Si además unimos a esto unos efectos luminosos espectaculares, un apartado sonoro más que notable y la traducción al castellano de todos los textos y diálogos es fácil comprender que nos encontramos ante un juego con un acabado fuera de lo común.

Conversión incompleta

Desgraciadamente, a pesar de todas sus excelentes cualidades «Spider-Man» no está libre de ciertos problemas que ensombrecen lo que podría haber sido un juego impecable. Merece la pena destacar que la mayor parte de estos problemas son los habituales en una conversión de un juego de consola, y que quizá con un poco más de esfuerzo muchos de ellos se podrían haber evitado.

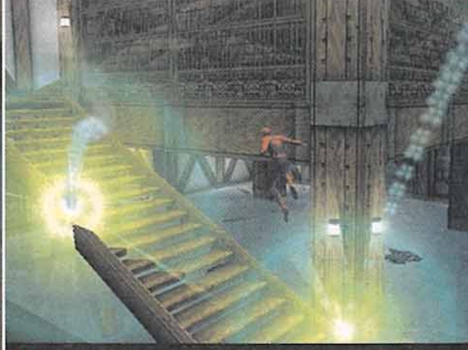
En especial resultan muy frustrantes los problemas de control y de cámaras, verdadero caballo de batalla de las conversiones. Así, nada más comenzar a jugar se hace evidente que el sistema de control ha sido imple-



Cámara de torturas

LOS PROBLEMAS con la cámara radican, básicamente, en su lentitud a la hora de colocarse detrás de nosotros, lo que nos obliga a moverla continuamente de manera manual si queremos enfocar con garantías un punto en concreto. La dificultad, evidentemente, está en controlar de manera simultánea los giros de nuestro personaje y los de la cámara.

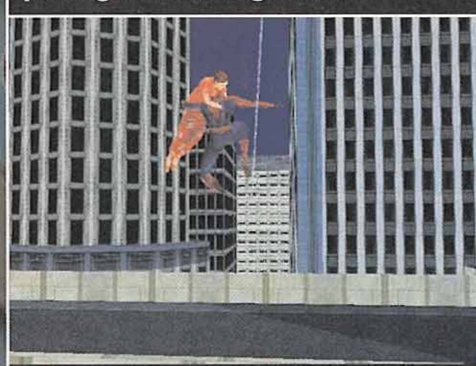
LA CÁMARA de persecución facilita en parte esta tarea, ya que se centra automáticamente en un objetivo seleccionado, pero entonces nos encontramos con que si este enemigo está detrás de nosotros no podemos ver hacia dónde nos estamos moviendo. además la cámara se centra en un único enemigo lo que no es de gran ayuda en combates multitudinarios.



La dificultad de las misiones está, por lo general, bien graduada.



En cada nivel tendremos que realizar tareas diferentes.



El argumento se inspira en el de la película de Spiderman.



La reproducción de los espacios abiertos de la ciudad es soberbia.

mentado con un pad en mente, y que utilizar el teclado es bastante conflictivo. El elevado número de teclas diferentes así como la necesidad de utilizar unos sticks de control de los que el teclado carece, hacen prácticamente imprescindible la utilización de un pad, algo que debería ser una opción para el jugador, pero nunca una imposición.

En cuanto a las cámaras, el principal problema estriba en que aunque su aproximación a la acción es casi cinematográfica, a la hora de entablar un combate giran con tanta lentitud para situarse detrás de nuestro personaje que en muchas ocasiones resultan completamente inútiles, en especial cuando el enemigo en cuestión nos ataca desde lejos.

Otro problema que también merece la pena considerar es que sólo podremos grabar entre misión y misión, lo que unido a los problemas de control y a la especial dificultad de ciertos enfrentamientos consigue que el juego se vuelva por momentos extremadamente difícil llegando a provocar incluso la frustración del jugador.

Por último, ha habido que pagar un precio por la elevada calidad gráfica del juego y éste ha sido el de unos requisitos técnicos francamente desorbitados y, desde luego, muy por encima de los del ordenador doméstico medio.

Teniéndolo todo en cuenta, no obstante, parece inevitable llegar a la conclusión de que las cualidades positivas de «Spider-Man» superan con creces todos los fallos que pueda tener, y aunque es cierto que muchos de estos podrían haber sido solucionados, la realidad es que el resultado final ha sido un juego divertido, ágil y, sobre todo, muy, muy adictivo. Cualquier aficionado al género y, por supuesto, cualquier seguidor de Spiderman, o de los superhéroes Marvel, lo encontrará sin duda muy satisfactorio.

J.P.V.

Toma nota

Toda la acción del cómic con la espectacularidad de la película.

LO BUENO:
- Podemos hacer casi cualquier cosa que aparece en los tebeos.
- El sistema de combate por combos es realmente bueno.
- La calidad gráfica del juego es simplemente asombrosa.

LO MALO:
- El sistema de control no está bien adaptado al PC.
- Los requisitos son muy altos.

MODO INDIVIDUAL
86

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

SPIDERMAN
Un juego muy similar, aunque con menos opciones. Interesante para los seguidores de personaje.
▶Comentado en MM 82 ▶Puntuación: 65

FREEDOM FORCE
Se trata de un juego de rol, pero si te van los superhéroes no te lo puedes perder de ninguna de las maneras.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 74

Review

A EXAMEN

Dungeon Siege

¡A cazar orcos!

"¡Diablo ha vuelto!" Escenas de pánico, campesinos que huyen hacia las colinas... ¿Es posible que el señor del terror haya resucitado? No, nada de eso, lo que pasa es que este «Dungeon Siege» es un sustituto de lo más convincente.

La aventura comienza cuando una horda de bestiales humanoides arrasan el poblado de un humilde campesino. Impulsado por las palabras de un amigo moribundo, nuestro protagonista se lanza a masacrar monstruos como si fuera una picadora de carne enfurecida... ¡Un argumento clásico, pero efectivo!

El sistema de juego

Los fundamentos son sencillos: mueves a tu personaje por calabozos y escenarios al aire libre haciendo clic en el suelo. La ruta suele ser directa y clara, es muy raro perderse. Al avanzar aparecen montones de monstruos, y haciendo clic en ellos se les ataca una y otra vez con el arma o conjuro seleccionado hasta darles muerte. Si las cosas van mal dadas, una pocioncita de curación a tiempo repone rápidamente la salud. Los enemigos abatidos dejan

La referencia

BALDUR'S GATE 2

- **Técnicamente no sólo supera a la referencia, sino que la humilla y la deja llorando en un rincón.**
- **La historia y diálogos son mucho menos interesantes que los de «Baldur's Gate 2».**
- **Combates y sistema de evolución de personajes en «Baldur's Gate 2» están más elaborados.**



La abundancia de enemigos y la velocidad de los combates hace que sea difícil seguir la acción.



Los conjuros de invocación son particularmente espectaculares, además de útiles.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Riva TNT2, GeForce 2 64 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (Voces y textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Gas Powered Games** ▶Editor: **Microsoft** ▶Distribuidor: **Microsoft** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **1/6/2002** ▶PVP recomendado: **49,99 euros** (*8.317 Ptas.*) ▶Página web: ***www.dungeonsiege.com*** Por ahora hay poco: pantallas, descripción del juego... No obstante, en breve aparecerá un parche y un completo editor de escenarios.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Modos de juego: **1** ▶Número de personajes simultáneos: **8** ▶Escuelas de Magia: **2** ▶Número de habilidades: **4** ▶Editor: **No, aparecerá próximamente** ▶Multijugador: **Sí** ▶Modos multijugador: **1, competitivo, pero hay dos mundos para explorar.** ▶Número de jugadores: **hasta 8 con ADSL, hasta 4 con módem 56K.** ▶Opciones de conexión: **Internet (ZoneMatch e IP directa), LAN.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 333 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, de 8 MB** ▶Módem: **56K**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 500 Mhz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, de 16 MB** ▶Módem: **ADSL**

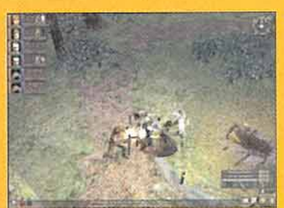
■ En los calabozos suele haber un guardián especialmente correoso. El detalle gráfico de estos monstruos es impresionante.

■ Las animaciones de los ataques están muy cuidadas.

■ Es agradable que haya alternancia entre escenarios cerrados y abiertos.

Una interfaz muy cómoda





LAS FORMACIONES permiten escoger la manera en la que el grupo se desplazará en relación unos a otros. Esto es útil para pasar por lugares estrechos sin perder la compostura, pero tiene poco impacto real en los combates, ya que no existe el concepto de fuego amigo.

LAS ACTITUDES DE COMBATE permiten determinar si un personaje en particular saldrá en persecución de los monstruos o si esperará a que le ataquen. Es una buena solución para evitar que un personaje débil se meta en problemas.

EL MODO DE SEGUIMIENTO se puede desactivar cuando se quieren evitar situaciones como que el grupo salga corriendo detrás del personaje escogido como líder, cuando éste se ve en la obligación de retirarse de un combate.

LAS BÚSQUEDAS Y LOS DIÁLOGOS TIENEN MUY POCO PESO EN EL JUEGO, QUE SE BASA SOBRE TODO EN LOS COMBATES AL MÁS PURO ESTILO DEL ROL DE ACCIÓN CLÁSICO

caer dinero y objetos aleatorios con los que equiparte y mejorar tu eficacia.

La unión hace la fuerza

Hasta aquí todo muy básico, pero aún hay más: durante tus correrías te encuentras con otros personajes que aceptan unirse a ti. De esta manera, no sólo manejas a un único héroe, sino que puedes llevar a un grupo de hasta ocho personajes. Curiosamente, también se pueden comprar mulas de carga en el pueblo para acarrear más botín.

¿Es muy lioso manejar a tantos personajes? No, el estupendo y cómodo interfaz permite mantener el control de todo, y los miembros del grupo son capaces de valerse por si mismos. Los monstruos no son particularmente listos, se limitan a atacar ciegamente a primera vista sin trabajar en equipo. En todo caso, rara vez se espera más de ellos en un juego de estas características.

Sencillo y muy divertido

¿Y ya está? ¿No tiene más? Hombre, también hay algunas búsquedas y diálogos, pero su relevancia en el juego es mínima. La única motivación que impulsa al jugador es mejorar las habilidades y equipamiento de los personajes para poder derrotar a monstruos cada vez más poderosos. Quizá algunos roleros conservadores consideren todo esto demasiado simple, pero es innegable que esta fórmula es muy atractiva para aquellos a los que no les apetezca complicarse la vida con aventuras más complejas.

Entrando en los detalles del sistema de juego, diremos que los personajes sólo tienen cuatro habilidades: armas cuerpo a cuerpo, arcos, magia natural y magia de ataque. Según el nivel de habilidad en cada una, los ►►

Personajes de postín





LOS GRÁFICOS POLIGONALES con los que se ha realizado el modelado de los personajes han permitido a los desarrolladores incluir la opción de permitir al jugador escoger el sexo y el aspecto físico del personaje protagonista entre una variedad de combinaciones.

LOS OBJETOS EQUIPADOS desde el inventario estilo "muñeco de papel" tienen una fiel representación sobre el aspecto que presentan los personajes en el juego. Gracias a ello, basta un simple vistazo para saber lo que cada uno lleva equipado.

EN EL BUSCADOR DE PARTIDAS no se puede ver desde el "lobby" de conversación principal el aspecto que presentan los personajes de los jugadores. En «Diablo 2» sí se implementó esta opción, y la verdad es que se echa de menos.



El modelado de los monstruos, así como el de los personajes, es estupendo, y sienta un nuevo precedente en el género del rol de acción.





El argumento del juego es poco menos que inexistente.



Las mulas se defienden a coces. Otro detalle de un programa cuidado.

ataques con el arma o conjuro correspondientes harán más daño o serán más precisos. La gracia está en que estas habilidades mejoran mediante el uso, por lo que el jugador no tiene que decidir cómo repartir "puntos de mejora". Las mejoras a los atributos de fuerza, inteligencia y destreza también se asignan automáticamente en función de las armas utilizadas. Esta falta de toma de decisiones en la evolución de los personajes hace que el juego sea todavía más sencillo y accesible para todos.

El multijugador es divertido, pero los desarrolladores podrían haberlo hecho mejor. Tiene de bueno que dispone de buscador de partidas integrado y un mundo de juego adicional al del modo solitario, pero lo malo es que no se incentiva la cooperación, hay largas pausas de carga cuando alguien se incorpora a una partida en curso, y cada jugador maneja un único personaje en contraposición con los ocho del modo solitario.

LOS ESPECTACULARES GRÁFICOS, PROBABLEMENTE LOS MEJORES DE SU GÉNERO, CONSTITUYEN EL PRINCIPAL ATRACTIVO DE ESTE JUEGO

Además, el interfaz del buscador de partidas en internet es muy incómodo.

¿Un juego recomendable?

Definitivamente sí. No llega al nivelazo de «Diablo 2» y su infinita variedad, pero no por ello deja de ser un estupendo juego para pasar el rato. Además, sus espléndidos gráficos en 3D y su pulido acabado técnico le reservan un lugar de honor dentro del género, ya que al menos en ese apartado, marca un nuevo y altísimo estándar a seguir.

G.P.H.

Toma nota

Un tanto falto de sustancia, pero divertido y muy espectacular

LO BUENO:
- Gráficos espectaculares que marcan un nuevo estándar.
- Sencillo de jugar y de planteamientos directos.
- Espléndida e inteligente interfaz.

LO MALO:
- Las tácticas a emplear no son variadas y le falta profundidad.
- La evolución de los personajes está demasiado automatizada.

MODO INDIVIDUAL 85

MODO MULTIJUGADOR 70

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador está bien, pero algunos tiene fallos **de diseño**

SOLO:
Lo mejor: Llevar fácilmente a un grupo numeroso de personajes.
Lo peor: Hay tramos en los que se hace repetitivo.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: El nuevo mundo exclusivo del multi.
Lo peor: Soportar las pausas cuando entra alguien nuevo.

ALTERNATIVAS

DIABLO 2
Auténtico dios de los juegos de rol de acción y rey indiscutible del multijugador. Imprescindible.
▶Comentado en MM 67 ▶Puntuación: 86

FREEDOM FORCE
Es más divertido y profundo que «Dungeon Siege», que le supera levemente en el apartado técnico.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 74



Soldier of fortune II: Double Helix

Nada nuevo

La segunda entrega de las aventuras del soldado de fortuna hace gala de una superior tecnología y una jugabilidad a prueba de bombas, pero no aporta novedades al género... ni a la saga que representa.

Secuela de un juego aparecido hace ya dos años, «Soldier of Fortune II: Double Helix» puede ser definido como un arcade 3D en primera persona, protagonizado por un mercenario especialista en técnicas de lucha antiterrorista y ambientado en el ámbito paramilitar. «Double Helix» se caracteriza por su apariencia ultrarrealista y por un violento desarrollo, no apto para espíritus sensibles, que rodeó de polémica el lanzamiento del primer «Soldier of Fortune».

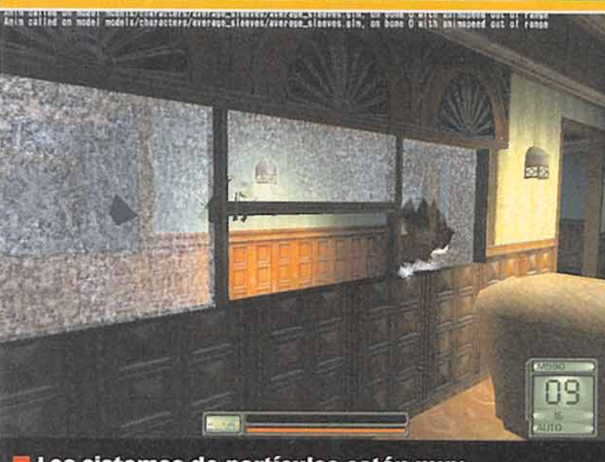
Misiones variadas

El juego está estructurado en 10 misiones independientes, ambientadas en 70 escenarios distintos. El desarrollo del juego es lineal, pero el argumento se va desvelando paulatinamente, invitando al jugador a profundizar en su trama. En-

La referencia

MEDAL OF HONOR

- «Soldier of Fortune II» es un juego explícito y sanguinario, mientras que «Medal of Honor» no.
- Ambos son juegos altamente lineales en los que interactuamos con NPCs (personajes no jugadores).
- «Soldier of Fortune II» incluye un elenco mucho mayor de armas de combate.



Los sistemas de partículas están muy conseguidos, igual que la rotura de cristales.



La IA de los enemigos es excelente y sus reacciones dependen de cada situación.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium 4 2 GHz, Pentium III 800 MHz** Ram: **384, 256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500 64 MB, GeForce 2 Ultra 64 MB** Conexión: **LAN**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Acción** Idioma: **Inglés** (voces), **Castellano** (manual y textos) Edad Recomendada (ADESE): **18+** Estudio: **Raven Software** Compañía: **Activision** Distribuidor: **Proein** Número de CDs: **1** Fecha de Lanzamiento: **Junio de 2002** PVP Recomendado: **49,95 euros** *(8.310 pesetas)* Página web: ***www.ravensoft.com/soldier2.html*** Incluye mods, diario del desarrollo, información técnica y un concurso de skins.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de misiones: **10** Número de escenarios: **70** Personajes: **1** Armas: **14, y 10 tipos de granadas** Editor: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **Infiltración, Eliminación, Capture the Flag, Deathmatch y Team Deathmatch** Número de jugadores: **32 máximo** Opciones de conexión: **Internet, LAN**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 450 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **1,6 GB** Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** Módem: **56 K**

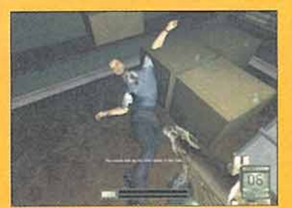
MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** Módem: **ADSL**

Todas las armas y vehículos presentes en el juego están modeladas a la perfección, y se comportan de forma idéntica a sus referentes en la realidad.

En el multijugador, es posible elegir entre todos los personajes del juego.

La interacción con personajes es muy habitual a lo largo del juego.

Quake III modificado





«QUAKE 3» ha servido como plataforma para desarrollar «Soldier of Fortune II», aunque el equipo de Raven ha modificado el motor, implementado la tecnología de renderizado GHOUL2, el generador de terrenos ARIOCHE y el sistema de IA LICH.

GHOUL2 se encarga de gestionar la animación por esqueletos de los personajes, la malla de detección de daños, los cambios en la iluminación en el aspecto de las texturas o los efectos de partículas asociados. Gracias a esta utilidad, se consiguen escenas de violencia ultrarrealista.

LICH ES EL SISTEMA DE IA basado en la combinación de algoritmos básicos. Gracias a él, las reacciones de los enemigos a menudo son imprevisibles. Por su parte, la utilidad ARIOCHE es capaz de generar escenarios totalmentes aleatorios.

MIENTRAS QUE ALGUNOS ESCENARIOS SON FRANCAMENTE ESPECTACULARES Y SOBERBIOS, OTROS RESULTAN DEMASIADO MONÓTONOS Y SIMPLISTAS

contramos misiones de asesinato, infiltración, sigilo, rescate, etc. Algunos escenarios son francamente espectaculares, mientras que otros resultan monótonos y simplistas, aunque los efectos atmosféricos están muy conseguidos.

Como nota negativa, cabe achacar las escasas posibilidades de interacción con los escenarios, que se limitan a destruir determinados objetos y poco más.

Realismo ante todo

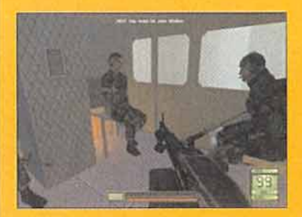
«Soldier of Fortune II» intenta simular las técnicas de guerra moderna de forma realista. El equipo de Raven ha contado con la asesoría de un experto militar, para representar con exactitud el aspecto y comportamiento de las 14 armas de fuego presentes a lo largo del juego. Acciones como el retroceso, la recarga, la velocidad de disparo o el ángulo de salida de los proyectiles es casi exacto al que tienen estas armas en la realidad. Encontramos también diez tipos diferentes de granadas, desde bombas de humo hasta proyectiles guiados por láser.

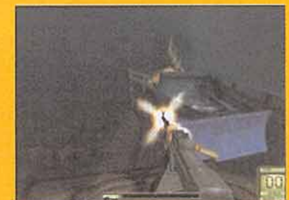
El interfaz gráfico es escueto pero efectivo, indicando datos cruciales como energía, munición o un indicador del ruido que generan nuestros movimientos, que obliga al jugador a seleccionar con cautela qué arma utilizará en cada situación.

La polémica está servida

Este gusto por el realismo también queda patente en los enfrentamientos directos con los enemigos. Se ha implementado un sistema de detección de colisión de balas pixel a pixel con 36 puntos de impacto, que representa las heridas con una precisión absoluta. Si a esto le añadimos el realismo de los personajes, modelados con cerca de 3.500 ►►

Busca las diferencias





ALGUNAS FASES presentan semejanzas evidentes con juegos recientes, especialmente con «Medal of Honor». En las primeras fases, escaparemos de un fortín a bordo de una camioneta, que un aliado se encargará de conducir mientras nosotros disparamos una ametralladora.

OTRAS ESCENAS CINEMÁTICAS están ambientadas en vehículos militares, como un helicóptero de transporte. Concretamente, esta escena recuerda poderosamente al interludio de «Medal of Honor» o incluso a algunas misiones de «Operation Flashpoint», otro simulador militar.

MÁS COINCIDENCIAS: El juego intercala acción con escenas no interactivas en las que interactuamos con personajes controlados por el ordenador. Las fases que se desarrollan en "La Tienda" o incluso en la zona de aislamiento antivírica recuerdan inequívocamente a «Half-Life».

Las cotas de violencia presentes en el juego son desorbitadas, dado el realismo con que se han representado los personajes.

A veces, tendremos que vigilar el nivel de ruido para evitar problemas.

Algunos escenarios, como la selva colombiana, son espectaculares.

polígonos, obtenemos escenas de suma crudeza, capaces de compungir a muchos jugadores. Para no herir sensibilidades, el juego permite limitar la violencia, opción que lo hace accesible a cualquier usuario.

El multijugador

El aspecto multijugador en «Soldier of Fortune II» ha sido planteado de forma similar a juegos como «Operation Outbreak» o «Return to Castle Wolfenstein», en los que cada equipo debe cumplir hitos además de masacrar al contrario. Junto con las modalidades clásicas –Capture the Flag, Deathmatch o Team Deathmatch– encontramos otras más novedosas, como Infiltración o Eliminación. Hay cinco escenarios básicos y se pueden configurar parámetros como el límite de tiempo, la hora del día o la dificultad de la partida. Otra opción interesante es el generador de misiones individuales aleatorias, capaz de crear escenarios y misiones inéditas inmediatamente.

SE HA IMPLEMENTADO, UN PRECISO SISTEMA DE DETECCIÓN DE COLISIÓN DE BALAS PIXEL A PIXEL CON HASTA 36 PUNTOS DE IMPACTO

«Soldier of Fortune 2» es, en definitiva, un gran juego, espectacular, bien realizado y bastante adictivo. Sus principales defectos son sus excesivas similitudes con otros juegos recientes como «Medal of Honor», y la linealidad de la acción, que no da lugar al uso de tácticas de ataque demasiado complejas. A pesar de todo, «Soldier of Fortune 2» satisfará a todos los amantes de la acción.

I.C.C.

Toma nota

Un frenético arcade, algo tópico pero de gran calidad.

LO BUENO:
- El comportamiento realista de todas las armas disponibles.
- El sistema de detección de daños es buenísimo.
- La IA de los enemigos y sus convincentes movimientos.

LO MALO:
- Las escasas posibilidades tácticas limitan la jugabilidad.
- El entorno es poco interactivo y algunos escenarios son muy pobres.

MODO INDIVIDUAL: **80**

MODO MULTIJUGADOR: **80**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Las misiones compartidas están a la altura **del modo individual**

SÓLO:
Lo mejor: El argumento casi cinematográfico estructurado en misiones.
Lo peor: La linealidad de la acción.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Podemos escoger cualquier personaje del juego.
Lo peor: Pocos escenarios disponibles.s

ALTERNATIVAS

OPERATION FLASHPOINT
Tiene mayor componente de simulación y permite tácticas realistas.
▶Comentado en MM 78 ▶Puntuación: 91

DELTA FORCE LAND WARRIOR
Otro arcade con aires de simulación bélica y desarrollo lineal.
▶Comentado en MM 75 ▶Puntuación: 75

Morrowind The Elder Scrolls III

Una joya del rol

¿Cuál es el objetivo de un juego de rol? Interpretar a un personaje y vivir nuevas experiencias. Y eso es precisamente lo que consigue «Morrowind», un juego de fantasía que establece un nuevo estándar en su género.

Este título ha conseguido lo que muchos otros aspiraban: sumergir por completo al jugador en un mundo coherente y creíble donde pueda interpretar a su personaje con total libertad. Para ello ha desplegado un potentísimo motor gráfico, el mejor que se haya visto nunca en un jdr en primera persona, un sistema de creación de personajes de vastísimas posibilidades y un extensísimo mundo, junto con toda una población de lo que se denomina NPC (personajes no-jugadores) que con los que se puede interactuar plenamente. ¿Alguien da más? Nos inclinamos a opinar que, a día de hoy, no.

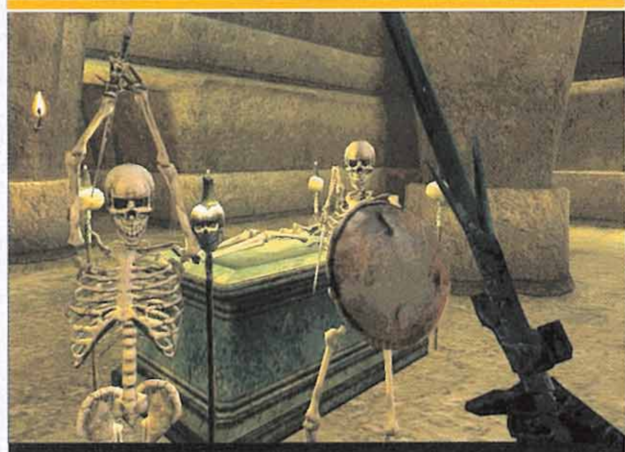
En primera persona

Como ya hemos mencionado, el juego se desarrolla desde una perspectiva en primera persona, aunque es técnicamente posible cam-

La referencia

BALDUR'S GATE 2

- **Técnicamente «Morrowind» es más moderno que «Baldur's», ya que usa un potente motor 3D.**
- **Las posibilidades de actuación y la trama son más abiertas que las de «Baldur's Gate 2».**
- **Hay muchos más personajes no jugadores con los que interactuar que en «Baldur's Gate 2».**



Como en la realidad, los combates contra más de un oponente son poco recomendables.



Los efectos meteorológicos y los ciclos de día y noche están muy bien implantados.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Riva TNT2, GeForce 2 64 MB** ▶Conexión: **ADSL, Módem.**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Inglés** (voces y textos), **Castellano** (manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶Estudio: **Bethesda Softworks** ▶Editor: **Ubi Soft** ▶Distribuidor: **Ubi Soft** ▶Número de CDs: **1** ▶Fecha de lanzamiento: **28/5/2002** ▶PVP recomendado: **42,04 euros** *(6.994 Ptas.)* ▶Página web: ***www.morrowind.com*** Un pequeño pluggin oficial para el juego (se supone que pronto habrá más). Pantallazos, arte, música descargable, relatos para leer y foro.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de poblaciones: **30** ▶Modos de juego: **1, la aventura principal.** ▶Número de razas jugables: **10** ▶Escuelas de magia: **6** ▶Editor: **Sí, permite hacer modificaciones y añadidos completos a la aventura principal.** ▶Multijugador: **No.** ▶Modos multijugador: **No aplicable.** ▶Número de jugadores: **No aplicable.** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 500 MHz** ▶RAM: **128 MB (256, si W. XP o W. 2000)** ▶Disco **Duro: 1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** ▶Módem: **No requiere.**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 800 Mhz** ▶RAM: **256 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí, 64 MB** ▶Módem: **No requiere.s**

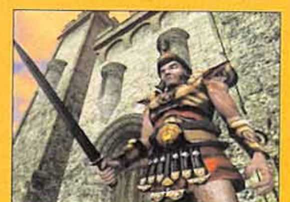
■ Sorprende que los rostros y vestimenta de los NPC sean tan variados, con lo que se evita el efecto clónico de otros títulos de rol.

■ La arquitectura de las poblaciones ha sido cuidadosamente diseñada.

■ Los calabozos tienen la extensión justa para no acabar aburriendo.

Desfile de modas





EL EQUIPAMIENTO de armaduras, vestimenta y armas que el personaje lleva en todo momento tiene su fiel representación en la figura que se ve en el juego, ya sea por el modo de tercera persona o por la imagen de cuerpo entero que se contempla desde el inventario.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES se rigen por las mismas normas que el jugador. Basta con mirarlos de cerca para identificar todo lo que llevan puesto. Si se le da muerte a uno y se le arrebatan sus vestimentas, el cuerpo queda desnudo.

LAS VESTIMENTAS escogidas para el personaje no son simplemente decorativas, ya que un vestuario, digamos, lujoso, puede influenciar en el trato recibido por parte de los npc, que determinan su actitud hacia el jugador por una variedad de factores.

EL SISTEMA DE EVOLUCIÓN DE HABILIDADES ES SIMPLE, INTUITIVO Y EFICAZ, SIN QUE POR ELLO PIERDA LA PROFUNDIDAD DESEABLE EN UN JUEGO DE ROL EN PRIMERA PERSONA

biar a una vista en tercera. A diferencia de otros títulos del género, tan sólo se controla a un personaje, no a un grupo de ellos. Esto permite una mayor identificación por parte del jugador con su avatar, pero exige que el sistema de combate y evolución de las características sean más elaborados para mantener el interés continuo de la aventura.

Procedimientos acertados

Por fortuna, en «Morrowind» esos dos elementos de juego (combate y evolución del personaje) están extremadamente cuidados. El sistema de creación inicial permite escoger entre una enorme cantidad de combinaciones, e incluso llega al extremo de permitir al jugador diseñar su propia clase de personaje.

La evolución posterior depende del uso efectivo que se dé a las habilidades –las principales se desarrollan más rápido que las secundarias– y el entrenamiento recibido por parte de los maestros. Este entrenamiento cuesta dinero, y el dinero se obtiene cumpliendo misiones o robándolo. Es un esquema simple, intuitivo, elegante y, sobre todo, eficaz.

En cuanto al sistema de combate, no es una sucesión de alocados cliqueos de ratón. Los ataques tienen velocidad variable según el arma utilizada, reconocen localizaciones de golpe, generan fatiga, y hacen más daño si se deja pulsado un momento el botón del ratón antes de soltarlo. Por si fuera poco, el jugador debe combinar las pulsaciones del ratón con los desplazamientos del teclado para escoger entre tres posibles maniobras: tajo, aporreo y acometida.

Por fortuna para los menos experimentados en esto del rol, hay una opción que permite desactivar esta ▶▶

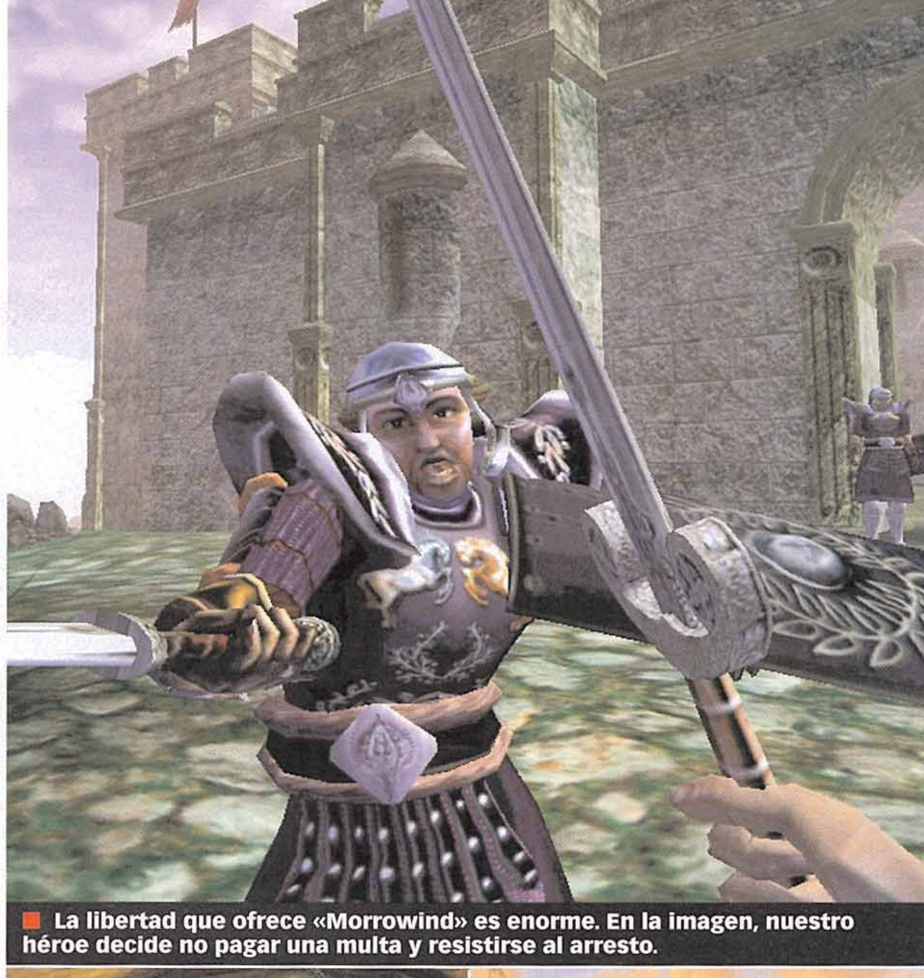
Métodos de viaje




CAMINAR es, obviamente, el sistema principal de transporte del juego. Recorrer a pie la isla de Morrowind de un extremo a otro llevaría muchísimo tiempo, pero es técnicamente posible. Los conjuros de caminar sobre las aguas o levitación son de gran ayuda en este sentido.

EL TRANSPORTE PÚBLICO del mundo de «Morrowind» consiste en unos gigantescos insectos con aspecto de pulga. Por una pequeña cuota, el jugador puede trasladarse entre las principales ciudades sin sufrir el engorro y los peligros de caminar a campo abierto.

LA MAGIA también es un método de transporte eficaz. Todos los gremios de magos están comunicados entre sí por un servicio de teletransporte. Limitada a las ciudades con sede del gremio.


La libertad que ofrece «Morrowind» es enorme. En la imagen, nuestro héroe decide no pagar una multa y resistirse al arresto.



El interior de las casas asombra por su profusión de mobiliario.


Algunos monstruos son terroríficos de contemplar cuando cargan.

función, de forma que en todos los combates se realiza el mejor ataque posible en cualquier situación para el arma equipada.

Un mundo enorme, pero asequible

La inmensidad del mundo intimida un poco al principio, pero se han implantado medidas para ayudar a navegar por él. El mini-mapa, que muestra en todo momento la posición del personaje mientras se está desplazando, debería ser, desde ya, un estándar para todos los juegos de rol de este género. No sólo eso, la versión ampliada, –que pone el juego en pausa y se consulta junto con el inventario y junto a la pantalla de atributos–, permite identificar fácilmente los lugares clave, ya conocidos, sin necesidad de escribir anotaciones adicionales de ningún tipo. Sencillamente genial.

El muy publicitado editor de «Morrowind» ha sido una pequeña decepción, pero no porque no sea potente, sino porque mucho nos tememos que su uso estará sólo reservado a usuarios con una cierta experiencia en la elaboración de modificaciones. No hay ningún tipo de tutorial que enseñe a manejarlo, con lo que la mayoría de los jugadores se limitarán a disfrutar de las creaciones que otros usuarios más expertos coloquen en internet, que no es poco, pero podían haber trabajado para que resultara un poco más asequible a los usuarios de nivel medio, que, por otra parte, son la gran mayoría.

EL MUNDO DEL JUEGO NO IMPONE BARRERAS: SI UNO SE LO PROPONE, PUEDE VIAJAR A CUALQUIER LUGAR Y EN CUALQUIER MOMENTO

Estamos ante una auténtica obra maestra del género, quizá no recomendable para todo el mundo debido a su complejidad, pero definitivamente rompedora en términos tecnológicos y de sistema de juego. Con títulos tan prometedores como «Neverwinter Nights» en el horizonte, parece lógico pensar que nos encontramos ante el inicio de una nueva generación de juegos de rol, una generación que «Morrowind» ha tenido el gran honor de inaugurar.

G.P.H.

Toma nota

Sólo para iniciados, pero una auténtica joya de su género

LO BUENO:
- Extremadamente abierto y con montones de posibilidades.
- Gráficos impresionantes y llenos de detalles, espectacular.
- Mundo extensísimo.

LO MALO:
- Su profundidad intimidará a los menos primerizos en el rol.
- Hace falta una tarjeta 3D muy potente para disfrutarlo bien.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
82	NO TIENE

ALTERNATIVAS

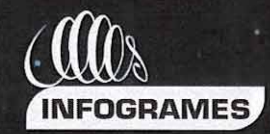
GOTHIC
Más o menos, la misma idea, pero más pequeño. Mucho mejor para iniciarte en el rol en primera persona.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 70

MIGHT&MAGIC IX
Gráficos penosos en comparación, pero más ligerito, sencillo, y accesible para los jugadores noveles.
▶Comentado en MM 89 ▶Puntuación: 60

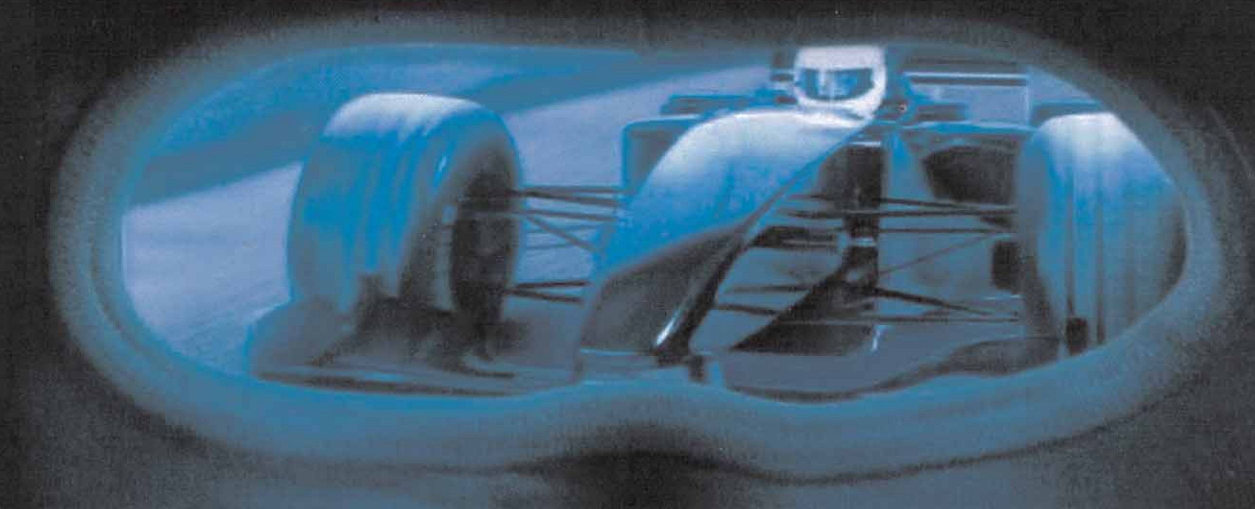












GEOFF CRAMMOND'S

GRAND PRIX 4

NADA ES MÁS REAL

Junio 2002















www.grandprixgames.com



Blood Omen 2

Oscuro y fascinante

El vampiro Kain regresa de la tumba en un espectacular juego de acción, último episodio de la saga «Legacy of Kain». Un programa muy recomendable, tanto por su impecable factura técnica como por su jugabilidad indiscutible.

Llega el último capítulo de la saga protagonizada por el diabólico vampiro Kain. Tras su paso por «Soul Reaver 2», en el que encarnaba al archienemigo del protagonista Raziel, Kain reaparece en «Blood Omen 2», un arcade en tercera persona de sugerente argumento y tecnología exhultante, que guarda notables similitudes con aquel programa.

Única modalidad de juego

«Blood Omen 2» transcurre dos siglos después del «Blood Omen» original y varias centurias antes que «Soul Reaver 2». Nosgoth (el mundo de los vampiros en que se ambientan todos los juegos de la serie) está dominado por los Sarafan, un grupo de humanos que utiliza extraños poderes para exterminar a los vampiros. Nuestro objetivo será derrotar a su líder, Lord Sarafan, en combate singular, para lo

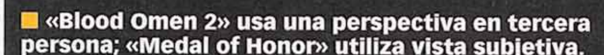
La referencia



MEDAL OF HONOR



- **«Blood Omen 2» tiene la ambientación de un juego de terror, mientras que «Medal of Honor» se desarrolla en la 2ª Guerra Mundial.**
- **«Blood Omen 2» usa una perspectiva en tercera persona; «Medal of Honor» utiliza vista subjetiva.**



- **En «Blood Omen 2» hay multitud de puzzles y mecanismos secretos, mientras que en «Medal of Honor» todo consiste en avanzar y disparar.**



El uso de las habilidades vampíricas especiales permite asesinar a nuestros rivales sin ser vistos.



Los efectos especiales están presentes durante todo el juego y son realmente espectaculares.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium IV 2 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **384, 256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 3 Ti 500 64 MB, GeForce 2 Ultra 64 Mb** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Acción** ▶Idioma: **Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **+16** ▶Estudio: **Crystal Dynamics** ▶Compañía: **Eidos** ▶Distribuidor: **Proein** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP Recomendado: **47,85 euros** *(7.961 pesetas)* ▶Página web: ***www.eidosinteractive.co.uk/gss/bloodomen2/index.html#*** Incluye entrevistas, arte preliminar, descargas e información para profundizar más en el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de fases: **11** ▶Personajes disponibles: **1** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No aplicable** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium III 450 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **1,8 GB** ▶Tarjeta 3D: **Sí (16 MB)** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶HD: **2 GB** ▶Tarjeta 3D: **32 MB** ▶Módem: **No requiere**





La arquitectura gótica presente en los niveles es colosal y contribuye positivamente a la ambientación del juego.



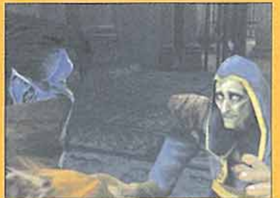
El sistema de "guardado" nos obligará a repetir parte de los niveles.



Encontraremos numerosos puzzles y acertijos no demasiado complejos.

Historia de una saga





«BLOOD OMEN» fue el programa que inauguró la saga «Legacy of Kain», serie de juegos de acción ambientandos en Nosgoth, un mundo en que los vampiros existen. Aquel primer juego también estaba protagonizado por el vampiro Kain, aunque se desarrollaba en perspectiva isométrica.

«SOUL REAVER» es la saga paralela realizada por Crystal Dynamics y protagonizada por Raziel, el lugarteniente de Kain, que se convierte en su peor enemigo. Uno de los aspectos más interesantes de Raziel es que tiene la facultad de poder moverse a placer entre la dimensión real y la inmaterial.

«SOUL REAVER 2», estrenado recientemente, enfrentaba a Kain y Raziel en una lucha definitiva. Su ambientación, jugabilidad y estética gótica recuerdan enormemente a las de «Blood Omen 2».

LA ARQUITECTURA GÓTICA ES FASCINANTE Y MUY DETALLISTA. LA AMBIENTACIÓN ESTÁ TAN CONSEGUIDA QUE TENEMOS LA SENSACIÓN DE ESTAR EN UNA CIUDAD VIVA

que tendremos que atravesar los once gigantescos niveles que conforman la ciudad de Meridian, en la que transcurre todo el juego.

Al igual que «Soul Reaver 2», la secuela de «Blood Omen» consta de una única modalidad de juego. No hay opciones multijugador ni modos de juego extra, pero la historia es tan interesante que no se echan en falta en ningún momento.

Funcionamiento

Kain, nuestro personaje, es un malvado carente de escrúpulos, que no dudará en alimentarse con la sangre de sus víctimas o en usar sus dotes oscuras para hacer el mal. El control del personaje es bastante preciso, aunque resulta confuso en las primeras partidas, debido a que es una conversión calcada del usado en las versiones de consolas.

Kain dispone de un único botón de ataque, que le permite realizar combos aleatorios, y un botón para beber sangre. Durante los combates, será necesario encarar a nuestros enemigos, y resultará muy útil bloquear sus golpes para no perder energía. Afortunadamente, Kain siempre podrá recuperar su fuerza vital, bebiendo sangre de los cadáveres de sus enemigos, en una animación realmente espectacular. El interfaz gráfico incluye un medidor de sangre que indica nuestra fuerza vital, otro de conocimiento vampírico, que define lo poderosos que somos, un indicador de la dote oscura seleccionada o lo que es lo mismo, de las habilidades vampíricas especiales, un medidor de rabia que nos hace más peligroso y un icono con el arma que estamos transportando.

Para aumentar nuestro conocimiento, debemos buscar cofres vampíricos repartidos por los escenarios, que contienen recargas de ►►

Habilidades sobrenaturales

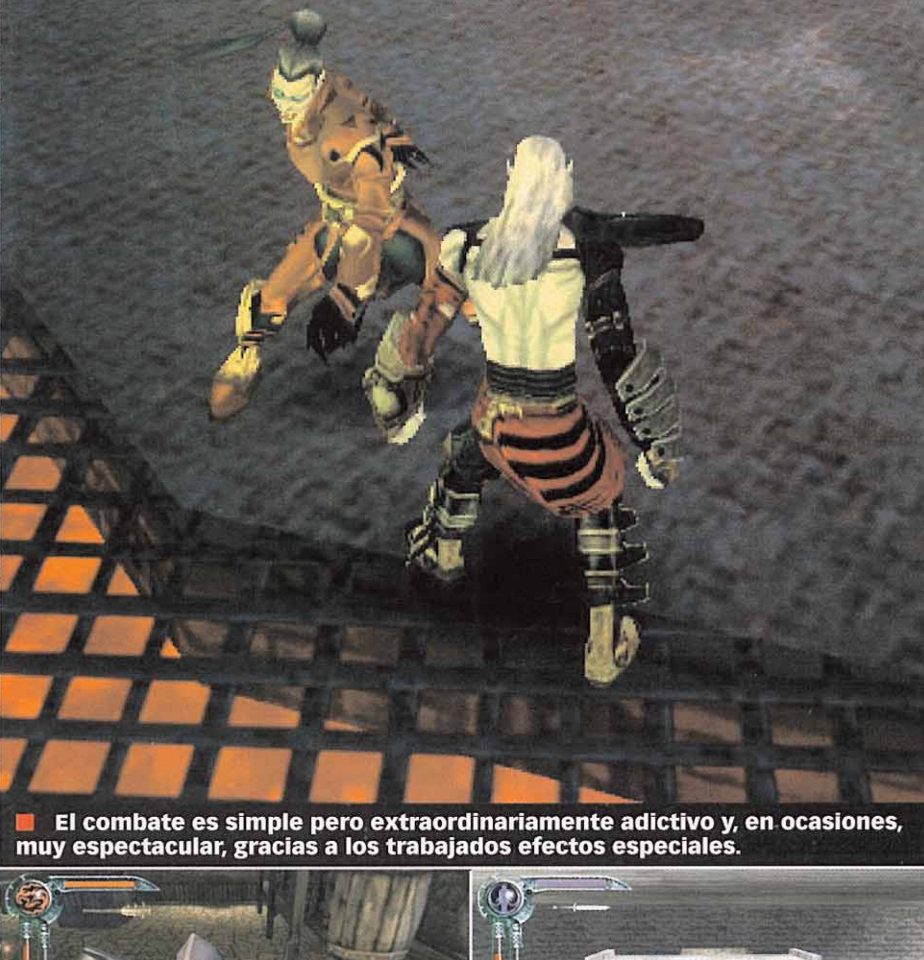




KAIN CUENTA CON SIETE HABILIDADES especiales, que irá obteniendo según vaya aumentando su indicador de conocimiento vampírico. Estas habilidades sólo pueden usarse en momentos concretos del juego, y son niebla, salto, encantar, telequinesia, furia, berserker e inmolar.

INMOLAR abrasa a nuestros enemigos. Berserker mejora nuestra velocidad durante el combate. Salto se usa para teleportarnos hasta lugares inaccesibles. Encantar sirve para manejar la mente de nuestros enemigos. Telequinesia nos facilita el acceso a interruptores remotos.

NIEBLA Y FURIA son las primeras habilidades vampíricas de que dispondremos son Niebla y Furia. La primera nos permite ser casi invisibles. Furia hace que nuestros golpes sea más contundentes.



El combate es simple pero extraordinariamente adictivo y, en ocasiones, muy espectacular, gracias a los trabajados efectos especiales.



El juego permite gran variedad de movimientos a la hora de luchar.



Kain puede mover objetos con su mente, entre otras cosas.

conocimiento, o energía para hacer nuestras armas más poderosas.

Niveles laberínticos

Meridian, la ciudad en la que transcurre la aventura, está compuesta por once gigantescos escenarios, tan bellos y extensos, como los que visitamos en su predecesor: «Soul Reaver 2».

La arquitectura gótica medieval es fascinante y muy detallista, y la ambientación está muy conseguida, transmitiendo en todo momento al jugador la sensación de estar en una ciudad viva. Todos los niveles tienen estructura laberíntica y están llenos de interruptores o mecanismos de defensa antivampiros, aunque no resulta muy difícil seguir avanzando, tras unos instantes de reflexión.

Debido a la extensión de los niveles, existen varios puntos de control en todos ellos, que permiten salvar la partida en curso, aunque eso significará que muchas veces nos veremos obligados a repetir escenarios.

LA JUGABILIDAD ES ALTA Y LA INMERSIÓN DEL JUGADOR EN EL OSCURO MUNDO DE KAIN VA SIENDO MAYOR CONFORME SE AVANZA EN LA AVENTURAS

«Blood Omen 2» utiliza un engine tan poderoso como el que vimos en «Soul Reaver 2». No es el mismo, ya que no incluye ese "efecto tridimensional" que vimos en la última aventura del vampiro Raziel, pero gestiona una gran cantidad de polígonos y permite efectos especiales muy espectaculares y resultones.

La jugabilidad es alta y la inmersión va aumentando conforme avanzamos niveles. Los combates son simples pero espectaculares, y la inclusión de puzzles y acertijos añade variedad al juego. El sonido está bien realizado y las voces de los personajes han sido traducidas a nuestro idioma.

Todos los aspectos, en fin, han sido cuidados con esmero en este juego, quizás demasiado parecido a «Soul Reaver 2». A pesar de todo, «Blood Omen 2» es un juego impecable y adictivo, y apasionará a aquellos que disfrutaron con el penúltimo episodio de la saga. Un vivo ejemplo de cómo hacer un buen juego de acción.

I.C.C.

Toma nota

Acción y terror, en un programa gótico y espectacular

LO BUENO:
- La ambientación es inmejorable.
- El sistema de habilidades vampíricas nos permite hacer cosas increíbles..
- Los gráficos son muy buenos.

LO MALO:
- El desarrollo de la acción es demasiado lineal.
- Sólo hay una modalidad de juego, y no tiene multijugador.

MODO INDIVIDUAL
70

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

ALTERNATIVAS

SOUL REAVER 2
Otra aventura de la saga, protagonizada por Razhiel, el enemigo de acérrimo Kain.
▶Comentado en MM 84 ▶Puntuación: 90

BLADE
Usaba un sistema de combate por combos muy complejo, que permitía un sinfín de combinacsiones.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 98



playlocura



ChatLocura

¡¡Ponte al día!!

Conviértete en un experto chateando con otros expertos. Entérate de los mejores trucos y comparte los tuyos, aclara tus dudas y mejora tu ranking...

Envía la palabra clave **chatear** (espacio) y tu nombre clave al **5077** y comparte tus inquietudes.

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

Ponl@ a 100!!

y disfruta mas del sexo con tu pareja

Si quieres triunfar con ella envia el codigo **xella** al **5077**

Si quieres ponerlo a 100 envia el codigo **xel** al **5077**

Te enviaremos la clave sexual para conseguirlo. Hay muchas diferentes.

Todos los moviles. Precio mensaje 0,90 €

LogoLocura

Envía el mensaje **mic l** (espacio) seguida del nombre del logo que te gusta al **5077**

















Saludos marcianos

Si quieres que la Pitonisa Lola o Dinio o Torrente etc., llame a un amigo para felicitarlo o sorprenderlo solo tienes que enviar un mensaje al **7747** con el texto **risa** y te explicaremos como hacerlo.

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

Envía el mensaje **mic t** (espacio) seguida del nombre del tono que te gusta al **5077**

TonoLocura

Anastacia · **Cowboys and kises**	cowboys
Antonio Orosco · **Te esperaré**	rteesperare
Backstreetboys · **The call**	thecall
Beach Boys · **California girls**	rcali1
Britney Spears · **Can´t make you love me**	rcantm
Carlos Baute · **Dame de eso**	rdamedeeso
Celine Dion · **A new day has come**	ranewday
Coyote Dax · **Johnny Boy**	rjohnnyb
Dido · **Hunter**	rhunter
Enrique Iglesias · **Hero**	rhero
Enya · **Only time remix**	ronly time
Fangoria · **No sé que me das**	rnosequemeda
Geri Halliwell · **Calling**	rcalling
Friends	rfriends
Gorillaz · **Clint Eastwood**	clinte
Javi Cantero · **Y cuanto más acelero**	rycuanto
Jenifer Lopez · **Play**	play
Juanes · **Nada**	rnada
La cabra mecánica · **La lista de la compra**	rlalistadela
La oreja de Van Ghog · **Mariposa**	rmaripo
Lenny Kravitz · **Dig in**	digin
Melon Diesel · **En el anden**	renelanden
Miguel Rios · **Insurrección**	rinsurreccio
Rosana · **Hoy**	rhoy
Rosario · **Al son del tambor**	ralsondeltam



Envía un SMS al **5077** con una de las palabras que indicamos a continuación:

picant
arroba
varios3
macho
pedo

ej: pedo (si quieres un chiste de borrachos)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?

¡¡Envía un mensaje al **5077** con la palabra **ligaras**

Verás como no se te resisten...

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

TELEBROMA

¿Te gustaria gastar una broma a tus amigos?

906 42 51 40

Precio min. llamada 0,72 euros/minuto. Válido para todo tipo de móviles.

ESTO NO ES OTRO ANUNCIO DE MOVILES



EL MEJOR CHAT DE UNIVERSO

LA PESADILLA DE TUS PADRES http://micromania.papapaga.com

Los Sims de vacaciones

Muy "similar"

La cuarta expansión de la prolífica serie de «Los Sims» ofrece suficientes novedades como para satisfacer a todos sus seguidores, aunque no propone cambios radicales en el sistema de juego de toda la saga.

Si hay algo que, a lo largo de los dos últimos años, los aficionados a «Los Sims» han demostrado con creces, como prueban las elevadas cifras de ventas conseguidas con cada nuevo juego, es que no desean expansiones revolucionarias. Simplemente demandan ampliaciones con nuevos elementos que mantengan fresco el ya mastodóntico repertorio de objetos, opciones y skins del original. Al menos en este sentido, «Los Sims de Vacaciones» cumple más que de sobra.

Carretera y manta

La característica más destacada de esta expansión es que nos permite de nuevo sacar a los sims de sus casas, como ya pudimos ver en «Los Sims Primera Cita». En esta ocasión podremos llevar a nuestros sims a un centro turístico con nueve parcelas repartidas entre tres ambientes diferentes, playa, campo y nieve. En todas las localizaciones podremos practicar diferentes actividades en grupo, desde el snowboarding en un half-pipe, hasta el voleibol o la pesca, así como interactuar con muchos objetos nuevos, como atracciones de feria, tiendas de campaña, etc... Además, para mantener un enlace con el juego tradicional, durante las vacaciones podemos obtener souvenirs, llevarlos de vuelta a nuestras casas y exponerlos en las estanterías. Por otra parte, también podemos directamente destruir una de las zonas y volver a construirla partiendo de cero.

Todo sigue igual

A pesar de su innegable éxito de ventas entre el gran público, esta nueva expansión, «Los sims de vacacio-

La referencia

LOS SIMS

- Esta expansión nos permite explorar con los sims localizaciones fuera de su barrio.
- El motor gráfico no ha sufrido apenas modificaciones con respecto al juego original.
- «Los Sims de Vacaciones» introduce nuevos objetos, actividades y personajes.



Como en la vida real, coordinar las vacaciones de más de una persona resulta muy complicado.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Pentium III 800 MHz, Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **256 MB, 128 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 Ultra 64 MB, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **No requiere**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Estrategia** ▶Idioma: **Castellano** (juego y manual) ▶Edad Recomendada (ADESE): **16+** ▶Estudio: **Maxis** ▶Compañía: **EA Games** ▶Distribuidor: **EA Games** ▶Número de CDs: **1** (requiere «Los Sims») ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶PVP recomendado: **19,95 euros** *(3.319 Ptas.)* ▶Página web: ***www.thesims.com*** Incluye noticias sobre el juego y todas sus expansiones, parches, preguntas frecuentes, foros y descargas (nuevos objetos, skins y casas).

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Objetos nuevos: **más de 125** ▶Intereses nuevos: **6** ▶Ambientes disponibles: **3** ▶Editor: **Sí, de escenarios** ▶Multijugador: **No** ▶Modos multijugador: **No** ▶Número de jugadores: **No aplicable** ▶Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶Disco Duro: **600 MB** ▶Tarjeta 3D: **No requiere** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium III 550 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce2 MX 32 MB** ▶Módem: **No requiere**



El lote completo

LA DIVERSIÓN SE LIMITA enormemente si sólo disponemos del juego original y de esta expansión, ya que con todas las expansiones anteriores instaladas no sólo el número de opciones es evidentemente mucho mayor, sino que sobre todo, el comportamiento de nuestros sims durante sus vacaciones es mucho más divertido y realista.

CADA EXPANSIÓN posee su propio encanto y aporta algo diferente al total del juego. De la primera, «Más Vivos que Nunca» nos quedamos con la variedad de objetos y skins. De la segunda, «House Party», con sus actividades en grupo y con la organización de megafiestas. De la tercera, «Primera cita», con las nuevas opciones sociales y la posibilidad de salir de casa.



Los tres ambientes disponibles resultan muy diferentes entre sí.



El juego conserva exactamente la misma vista e idénticos gráficos.



La interacción con los nuevos personajes no es demasiado compleja.



El número de nuevos objetos incluido es bastante elevado.

SI BIEN LA ORIGINALIDAD NO ES SU PUNTO FUERTE, ESTA EXPANSIÓN RESULTA MUY COMPLETA Y MUY DIVERTIDA

nes», no resuelve ninguno de los problemas que presentaba el juego original, ni mejora algunos de los elementos de su sistema de juego. No sólo continúa utilizando los mismos gráficos isométricos, que a estas alturas de la película ya están algo desfasados, sino que el desplazamiento de la cámara sigue sin ser todo lo fluido que debiera. Además, los sims no acaban de desarrollar su inteligencia artificial al nivel que sería deseable y, especialmente, las opciones de juego disponibles empiezan a resultar demasiado limitadas.

Puesto que en «Primera Cita» ya se había sacado a los sims "a pasear", no hubiera estado de más que en esta entrega se hubiera podido experimentar con algo realmente nuevo, como, por ejemplo, ir a trabajar.... ¡ya va siendo hora de ver cómo se desenvuelven nuestros personajes en la oficina!

Así las cosas, si te gustaron las entregas anteriores de la saga, te gustará ésta, porque añade más objetos, acciones y, en general, más de todo lo que ha convertido a «Los Sims» en un fenómeno social. Sin embargo, tenemos que decir que no es el título a considerar para aquellos que se quieran introducir por primera vez en el universo de los sims, ni para los que estén buscando algo realmente original en la saga. Nos iremos "de vacaciones" esperando que a nuestro regreso haya noticias nuevas del prometido «Los Sims Online».

J.P.V.

ALTERNATIVAS

SIMCITY 3000
Frente a la microgestión de «Los Sims», «SimCity 3000» te permite controlar toda una ciudad.
▶Comentado en MM 77 ▶Puntuación: 85

BLACK & WHITE
Tanto las criaturas como los hombrecillos de los poblados pueden hacerles una suplencia a los sims.
▶Comentado en MM 73 ▶Puntuación: 100

Toma nota

Completa el juego original, pero no lo mejora sustancialmente

LO BUENO:
- La posibilidad de salir del barrio todavía resulta original.
- Es tan extrañamente adictivo como siempre.
- Los nuevos objetos y actividades.

LO MALO:
- El motor gráfico empieza a resultar ya un poco caduco.
- No aporta nada realmente nuevo al sistema de juego.

MODO INDIVIDUAL: 70

MODO MULTIJUGADOR: NO TIENE

War Commander

Guerra de pandereta

Juegos que simulan guerras desde una perspectiva estratégica los hay a montones, y los que están basados en la Segunda Guerra Mundial son los más populares. Así las cosas, ¿qué ofrece este nuevo título para destacar?

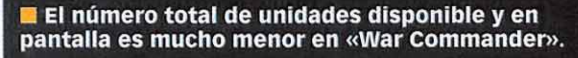
Este nuevo juego de estrategia en tiempo real nos invita a ponernos al mando de un pelotón de rangers durante las operaciones posteriores al Día D. En cada misión cuenta con un número predeterminado de unidades (nunca más de cuarenta) para cumplir un objetivo principal. Además hay objetivos secundarios que, si se consiguen, otorgan refuerzos o suministros adicionales. Todas las misiones se ejecutan de forma similar: primero se asegura un perímetro defensivo, luego se envían exploradores para localizar a los enemigos y a continuación se utilizan las habilidades de las unidades disponibles para despejar el paso al objetivo.

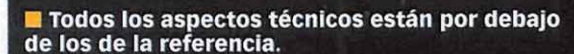
¡Viva la fantasía!

Uno de los aspectos que más sorprenden de «War Commander» es que las estrategias que nos llevarán a la victoria en este juego muy poco tienen que ver con la realidad: el fuego de mortero acierta con precisión letal, los dinamiteros plantan con éxito explosivos en la base de un puesto de vigilancia mientras éste les dispara, las refriegas en campo abierto se deciden con intercambios de granadas de mano... y así con multitud de ejemplos. Pese a todo, una vez que se ha entendido el fantasioso funcionamiento de cada unidad, el jugador puede empezar a plantear estrategias eficaces y a gestionar sus fuerzas de forma inteligente. Variedad de situaciones desde luego no nos van a faltar: plantar campos de minas, contruir búnkeres, arrojar granadas, disparar con rifle de francotirador, ordenar ataques aéreos, camuflar a los exploradores...

La referencia

EMPIRE EARTH


■ **El número total de unidades disponible y en pantalla es mucho menor en «War Commander».**


■ **Todos los aspectos técnicos están por debajo de los de la referencia.**

■ **El modo multijugador está mucho menos desarrollado, y, de momento, no está apoyado por una gran comunidad de jugadores en Internet.**



■ **La forma en que se resuelven las situaciones es muy poco realista.**

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **Riva TNT2, GeForce2 MX 32 MB** ▶ Conexión: **Módem 56k**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Estrategia** ▶ Idioma: **Castellano** (manual y textos). **Inglés** (voces). ▶ Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶ Estudio: **Independent Arts** ▶ Compañía: **CDV Software Entertainment** ▶ Distribuidor: **Proein** ▶ Número de CDs: **1** ▶ Fecha de lanzamiento: **Junio de 2002** ▶ PVP recomendado: **42,95 euros** *(7.146 Ptas)* ▶ Página web: **www.warcommander.com** Incluye consejos, preguntas frecuentes y fondos de escritorio.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de misiones: **24 (12 por cada campaña)** ▶ Unidades disponibles: **23** ▶ Escenarios: **1** ▶ Editor: **No** ▶ Multijugador: **Sí** ▶ Modos multijugador: **Capturar la bandera, último hombre en pie.** ▶ Número de jugadores: **hasta 8** ▶ Opciones de conexión: **LAN (TCP/IP) e Internet**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium 450 MHz** ▶ RAM: **64 MB** ▶ Disco Duro: **650 MB** ▶ Tarjeta 3D: **No requiere** ▶ Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium 700 MHz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Disco Duro: **650 MB** ▶ Tarjeta 3D: **No requiere** ▶ Módem: **ADSL**



La importancia de la munición

LOS TIPOS DE MUNICIÓN de la mayoría de las unidades se suelen dividir en dos: el del arma secundaria y el del arma principal. Cuando una unidad se queda sin munición, tiene que encontrar una caja de aprovisionamiento. Algunas unidades pueden seguir siendo útiles aún con la munición agotada: un francotirador puede camuflarse y ejercer de explorador.

EL ARMA SECUNDARIA suele ser mejor que la principal. Los soldados tienen un número limitado de granadas, que son mucho más efectivas que las balas de sus rifles, y los soldados con ametralladora tienen balas anti-tanque que les permiten destruir blindados y estructuras. Hay otras unidades cuya arma secundaria se emplea para casos especiales.



El funcionamiento del francotirador es muy parecido al de «Commandos».



Es poco real que el bazuca sirva igual contra soldados que tanques.



Uno de los mejores efectos del juego: las explosiones.



La determinación de la línea de visión a veces induce a la confusión.

CUALQUIER PARECIDO CON LA REALIDAD ES PURA COINCIDENCIA. NUNCA EN UN CAMPO DE BATALLA VIVIMOS SITUACIONES COMO ESTAS

Sin embargo, el juego tiene fallos técnicos notables como que la función de pausa no sirve para nada o que las unidades a veces se atascan buscando la ruta y que la línea de visión hasta el blanco no siempre funciona. El modo multijugador es muy divertido. Siempre se divide a los jugadores en dos bandos enfrentados. Aunque no se puede seleccionar la composición exacta del pelotón, se permite escoger entre seis configuraciones predeterminadas. También existe la posibilidad de jugar contra un rival controlado por la IA, pero el ordenador es bastante malo en este tipo de escenarios. «War Commander» es un título divertido, siempre que no se le pida realismo. Los gráficos combinan terreno en 3D con unidades en 2D, y aunque el resultado no es deslumbrante, queda resultón. En general, y asumiendo sus limitaciones, es un juego que no está mal.

G.P.H.

ALTERNATIVAS

SUDDEN STRIKE
Se controlan muchas unidades a la vez, pero el desarrollo de las batallas se hace más lento.
▶Comentado en MM 88 ▶Puntuación: 50

COMMANDOS 2
El sistema de juego es similar, aunque «Commandos» le supera ampliamente en todos los aspectos de juego.
▶Comentado en MM 81 ▶Puntuación: 98

Toma nota

Tiene muchas limitaciones, pero es ágil y más o menos divertido

LO BUENO:
- ▲ Animaciones de unidades detalladas y espectaculares explosiones.
- ▲ Razonable variedad de habilidades especiales y unidades.

LO MALO:
- ▼ Falta de realismo, se sacan las tácticas por puro ensayo y error.
- ▼ Problemas de determinación de ruta y línea de visión.

MODO INDIVIDUAL: **62**

MODO MULTIJUGADOR: **55**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Pese a las buenas opciones, **el juego solitario es más sólido**

SOLO:
Lo mejor: Lanzar ataques aéreos totales
Lo peor: Tener que salir corriendo cuando el enemigo ataca.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Los seis tipos de pelotón.
Lo peor: El ordenador es pésimo sustituyendo a un jugador humano.



Lord Blackthorn´s Revenge

Ultima, a su aire

El más veterano de los juegos online masivos nos ofrece un nuevo desafío. Pero los años no pasan en balde, y si «Ultima» quiere recuperar la corona tendrá que ponerse al día con algo más ambicioso.

A los que no hayan oído nunca hablar de él, les diremos que «Ultima Online» es un juego de rol, multijugador masivo, donde cientos de jugadores se conectan simultáneamente y establecen lo que se denomina una "comunidad". La comunidad de «Ultima» cuenta con auténticos "abuelos" que llevan muchísimo tiempo jugando, lo cual significa que el porcentaje de población con personajes de altísimo nivel es bastante notable.

Del mismo modo, la ambientación y conceptos de juego son clásicos a más no poder, y algunos dirían que incluso caducos. Todo esto se explica porque «Ultima» es el título que inició la fiebre de los juegos online de mundos persistentes y, por tanto, ya tiene bastantes años a sus espaldas. Gráficamente es el único juego multijugador que ofrece la opción de gráficos en 2D ó 3D, con lo que si no tienes una tarjeta aceleradora potente, todavía puedes disfrutar de él con el cliente 2D.

Una entrega un tanto especial

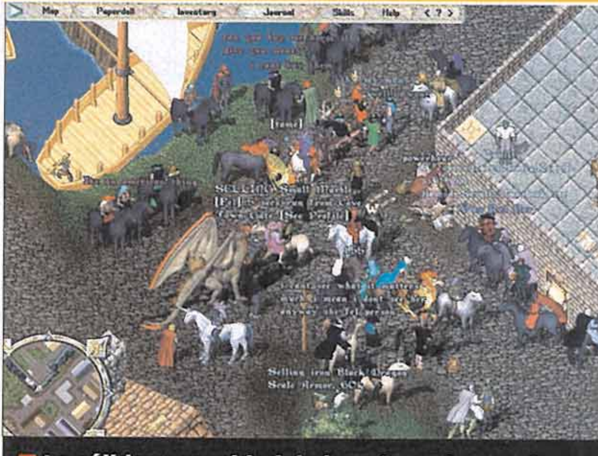
Este nuevo juego es un tanto peculiar, en el sentido de que es independiente. Normalmente, una ampliación requiere que se instale sobre una instalación anterior del juego original, pero «Lord Blackthorn's Revenge» incluye el cliente 2D y 3D que se introdujo con «Ultima Third Dawn», la anterior actualización completa del juego. Es, por tanto, un producto dirigido tanto a viejos jugadores de «Ultima» como a quienes deseen introducirse en este mundo fantástico.

A los veteranos les interesará saber cuáles son las no-

La referencia

ULTIMA ONLINE

- **El cliente 2D mejora el detalle gráfico que se conseguía en «Ultima Online».**
- **El nuevo sistema de virtudes no está tan desarrollado como en «Ultima Online».**
- **El comienzo en «Lord Blackthorn's Revenge» resulta bastante más accesible para los novatos.**



La sólida comunidad de jugadores hacen de «Ultima» un juego fácilmente recomendable.

Infomanía

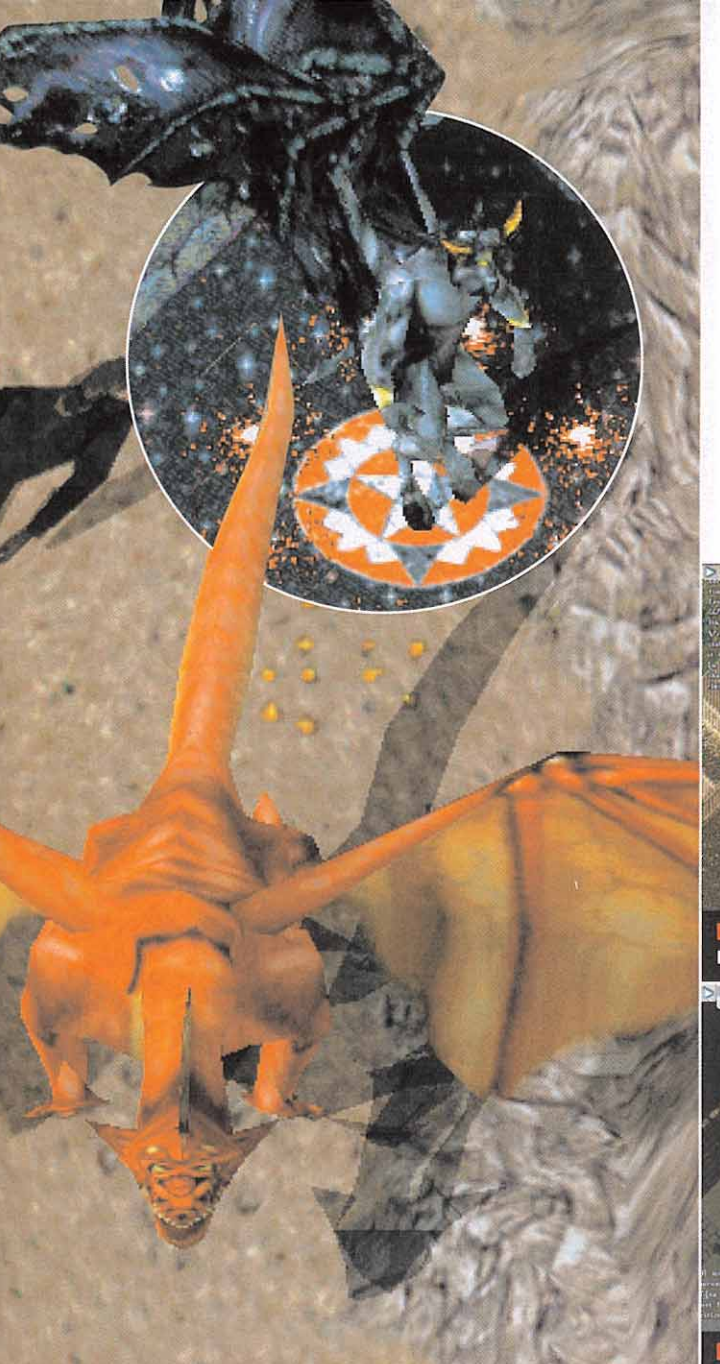
ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **Riva TNT2, GeForce MX 32 MB** Conexión: **Módem 56 k**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Inglés** (voces y textos) **Castellano** (manual) Edad Recomendada (ADESE): **16+** Estudio: **Origin** Compañía: **EA Games** Distribuidor: **EA** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya Disponible** PVP recomendado: **24,95 euros** *(4.151 Ptas.)* Página web: ***www.uolbr.com*** Lo más interesante son las fan-ficciones, que enriquecen la historia y la sitúan en un contexto. Lo malo es que no hay traducciones al español.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de áreas: **3** Modos de juego: **1** Número de personajes básicos: **3** Número de monstruos nuevos: **30** Editor: **No** Multijugador: **Sí** Modos multijugador: **1, mundo persistente** Número de jugadores: **Depende del servidor.** Opciones de conexión: **Internet (servidor propio).**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 200 MHz** RAM: **32 MB** Disco Duro: **850 MB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **Sí**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 500 MHz** RAM: **64 MB** Disco Duro: **850 MB** Tarjeta 3D: **Sí, 32 MB** Módem: **ADSL**



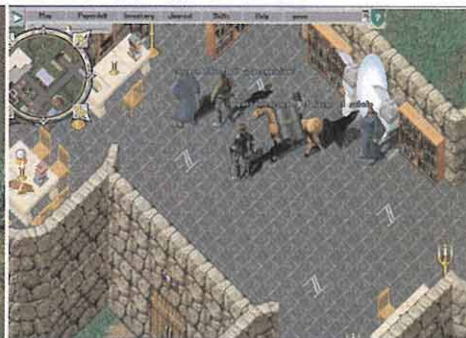
Extras incluidos

HAY UN CÓMIC DE REGALO dentro de la caja del juego, aunque no está dibujado por Todd McFarlane, pese a que el diseño de personajes en el juego sea cosa suya. Es muy sangriento, y tal vez por eso la recomendación de la ADESE se haya ido a los 16 años (algo alta para un videojuego), pero los fans de los cómics americanos seguro que lo apreciarán.

LAS FIGURAS DE ACCIÓN relacionadas con el juego, que se pueden comprar aparte en las tiendas especializadas, constituyen una interesante opción que combina el coleccionismo con la pasión por los videojuegos. Es cada vez más habitual que un juego de PC tenga su "merchandising" más allá de las camisetas promocionales, iniciativa que se debe aplaudir.



Conseguir monturas es una actividad muy popular y entretenida.



Es bueno que también haya en el juego españoles con los que conversar



La exploración de calabozos es otro de los atractivos de «Ultima».

Comprarse una casa y amueblarla es un objetivo difícil pero muy divertido

OFRECE UN NUEVO SISTEMA DE VIRTUDES, MÁS MONSTRUOS Y GRÁFICOS SENSIBLEMENTE MEJORADOS PARA EL CLIENTE 2D

vedades que aporta esta actualización. La historia nos presenta a Lord Blackthorn, un malo muy malo que ha regresado tras su última derrota a manos de Lord British y se ha instalado en Ilishenar. Se ha traído consigo un ejército de nuevos monstruos, –diseñados, por cierto, por Todd McFarlane, el genio de los cómics– y esto se traduce en que la zona de Ilishenar se ha convertido en un lugar muy, muy peligroso. La buena noticia es que ahora se puede acceder a ella con el cliente 2D, cuyos gráficos han sido mejorados con esta entrega.

Otra novedad importante es que se ha introducido un sistema de ocho virtudes en el juego, por el que las acciones de los jugadores afectan a las virtudes del personaje. Por ahora sólo están implantadas dos de ellas de forma efectiva (sacrificio y compasión), pero en Origin aseguran que próximamente se irán activando las seis restantes mediante parches, algo poco agradable, pero necesario.

«Lord Blackthorn's Revenge» no es una innovación realmente vital para seguir jugando a «Ultima Online», pero seguro que a los veteranos del juego les encantará. Cuenta con nuestra recomendación, pero advertimos a los nuevos que, dada la inversión de tiempo y dinero que supone, tal vez es preferible "casarse" con un título más moderno.

G.P.H.

ALTERNATIVAS

EVERQUEST. SHADOWS OF LUCLIN
Más espectacular gráficamente, es la última expansión de «Everquest».
▶Comentado en MM 85 ▶Puntuación: 90

DARK AGE OF CAMELOT
Para quienes quieran espectáculo y les guste el "player versus player"
No comentado en Micromanía.

Toma nota

No revitaliza al original, pero a los veteranos les gustará igual.

LO BUENO:
- ▲ Mejoras en los gráficos del cliente 2D y acceso a Ilishenar.
- ▲ Los novatos tienen misiones específicas y dinero.
- ▲ Consolidada comunidad online.

LO MALO:
- ▼ La mayoría del contenido nuevo está dirigido a los veteranos.
- ▼ El nuevo sistema de virtudes está por desarrollar.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE	60

Might & Magic IX

Clásico y adictivo

Los viejos juegos de rol nunca mueren. Simplemente se reencarnan en nuevas ediciones con gráficos actualizados y la misma vieja fórmula de toda la vida: mata monstruos, hazte rico y sube de nivel.

Los jugadores veteranos ya sabrán de sobra lo que pueden esperar de un «Might & Magic»: rol en primera persona donde se maneja a un grupo de personajes y se resuelven misiones que implican exploración y matanzas de monstruos. El objetivo es adquirir experiencia y encontrar tesoros para luego volver a la ciudad, entrenarse y mejorar habilidades o ascender de clase. Así, se puede viajar a zonas más peligrosas y abordar misiones más difíciles hasta que se completa el juego. Un esquema clásico de rol.

Combates mixtos

«M&M IX» utiliza un sistema de combate dual. Por un lado están las batallas en tiempo real, que son las más frecuentes y rutinarias: los enemigos bailan alrededor del grupo, atacando cuerpo a cuerpo o arrojando proyectiles. El jugador se dedica a apuntar a los oponentes con el ratón mientras hace clic a velocidad endiablada. Luego están las batallas por turnos, que se activan en cualquier momento pulsando una tecla. Aquí el jugador puede planear cuáles van a ser sus movimientos, usar objetos, seleccionar hechizos.... Es el combate de los JDR de toda la vida, si bien en este caso tan sólo se emplea para los enfrentamientos realmente difíciles. Estamos pues, ante un sistema que viene a ofrecer una solución mixta, y más o menos original, entre el rol tradicional y el rol de acción.

¿Número mágico?

Ahora bien, conviene advertir a los roleros veteranos que éste no es, ni por aso-

La referencia

BALDUR'S GATE 2

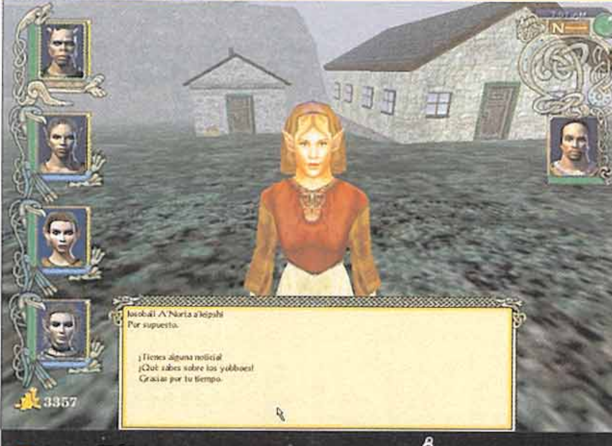
- «Might&Magic IX» tiene menos búsquedas, variantes de personaje y conjuros.



- En «Might &Magic IX» Los gráficos son 3D y la perspectiva es en primera persona.



- «Might&Magic IX» sólo gestiona de forma efectiva a cuatro personajes.



■ Los diálogos a veces no se corresponden con lo que está ocurriendo en el juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **Riva TNT2, GeForce2 MX 32 MB** ▶Conexión: **Módem 56 k**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género: **Rol** ▶Idioma: **Castellano** (voces y textos) ▶Edad Recomendada (ADESE): **TP** (Todos los públicos) ▶Estudio: **New World Computing** ▶Compañía: **3DO** ▶Distribuidor: **Virgin** ▶Número de CDs: **2** ▶Fecha de lanzamiento: **Ya Disponible** ▶PVP recomendado: **44 euros** *(7.321 Ptas.)* ▶Página web: ***http://www.3do.com/mightandmagic/ix/*** No ofrece prácticamente nada de interés. Describe el juego en detalle y hay un fondo de escritorio para descargar.

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶Número de búsquedas: **65** ▶Modos de juego: **1** ▶Número de niveles: **40** ▶Número de conjuros: **48** ▶Editor: **No** ▶Multijugador: **No.** ▶Modos multijugador: **No aplicable.** ▶Número de jugadores: **No aplicable.** ▶Opciones de conexión: **No aplicable.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium 400 MHz** ▶RAM: **64 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **sí, de 16 MB** ▶Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶CPU: **Pentium 500 MHz** ▶RAM: **128 MB** ▶Disco Duro: **1 GB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce MX 32 MB** ▶Módem: **No requiere**



La creación del personaje

SÓLO HAY CUATRO RAZAS para escoger: humano, elfo, semiorco y enano. No es una selección variada u original. Cada raza modifica los atributos iniciales con los que parte el personaje y tan sólo cuenta con unos pocos retratos. Las profesiones son solamente dos: iniciado y guerrero, según se quiera seguir el camino de la magia o el de la fuerza bruta

LAS HABILIDADES (dos de ellas) vienen determinadas de forma automática por la profesión. Las otras las puede escoger el jugador puede escoger libremente, según sus gustos personales o su estrategia. La verdad es que resulta un poco escaso, pero luego, durante la aventura, se pueden adquirir nuevas habilidades para nuestros héroes mediante quests.



Los enemigos sólo salpican sangre al recibir flechazos.



Los efectos mágicos son razonablemente atractivos.



Algunos monstruos, como estas libélulas, resultan bastante vulgares.



Los menús de personaje permiten ordenar y clasificar los objetos.

LOS GRÁFICOS SON REPETITIVOS Y FRACASAN EN SU PROPÓSITO DE DIBUJAR UN MUNDO CONVINCENTE, PERO EL JUEGO ES ADICTIVO Y GUSTARÁ A LOS AFICIONADOS AL ROL

mo, el mejor título de la saga. La novena edición de «Might&Magic» tiene diálogos pobres, personajes planos y una historia gris.

Los gráficos tridimensionales componen calabozos laberínticos en los que es fácil perderse por la falta de elementos diferenciales. La dirección de arte es fea y la representación de los monstruos ofrece resultados, digamos, irregulares.

Pese a todo, engancha

Sin embargo, a pesar de todos estos defectos, en Micromanía pensamos que «Might and Magic IX» consigue sobradamente su propósito de divertir al jugador. Hay montones de misiones para resolver y el mundo para explorar tiene una extensión muy considerable, lo cual garantiza muchas horas de juego. Y aunque hay que admitir que el sistema de creación de personajes es un tanto simplón para los estándares del género, eso se remedia a medida que se desarrolla la aventura, con la especialización en habilidades y en carreras profesionales

Aunque «Might&Magic IX» no esté a la altura de la fama que esta venerable serie se forjó en el pasado, al final lo que cuenta es que sigue siendo una experiencia tan adictiva como siempre, que es al fin y al cabo de lo que se trata realmente cuando hablamos de un juego.

G.P.H.

ALTERNATIVAS

GOTHIC
Un único personaje pero otro mundo enorme para explorar con sus ciudades, calabozos y monstruos.
▶Comentado en MM 86 ▶Puntuación: 70

WIZARDS AND WARRIORS
Comparte el sistema opcional de turnos o tiempo real y el ascenso de las profesiones, que son más variadas.
▶Comentado en MM 74 ▶Puntuación: 80

Toma nota

Le falta rematar detalles, pero lo compensa con su jugabilidad.

LO BUENO:
- ▲ Gratificaciones continuas e instantáneas al matar monstruos.
- ▲ Búsquedas y subidas de nivel que terminan siendo adictivas.
- ▲ Mecanismos de juego simplificados y accesibles para nuevos jugadores.

LO MALO:
- ▼ Gráficos repetitivos en general y dirección de arte mediocre.
- ▼ Historia poco interesante.

MODO INDIVIDUAL
60

MODO MULTIJUGADOR
NO TIENE

Gorasul: El legado del Dragón

Desaprovechado

Con un argumento tópico y muy pocas ideas originales, este nuevo título de rol de factura alemana pretende competir con los grandes en su propio territorio. Pero una cosa es proponerse algo y otra, muy diferente, conseguirlo.

Quizá haya jugadores que estén hasta el gorro de exterminar orcos, de parlamentar con elfos y enanos y de desbaratar los maléficos planes de hechiceros enloquecidos. Jugadores que, en fin, buscan algo nuevo dentro del género de los juegos de rol. Esos jugadores no hallarán apenas nada interesante en «Gorasul», un título cuya originalidad brilla por su ausencia.

Eficacia probada

Ahora bien, eso no quiere decir que el resto no pueda disfrutar de lo que es, en esencia, un juego bastante resultón, al menos mientras dura. En «Gorasul» el jugador controla a cuatro aventureros y tiene que resolver una complicada misión para salvar su mundo. Para ello viaja de una ciudad a otra recopilando información, resolviendo entuertos y, por descontado, haciendo cachitos a cuanto monstruo se atreva a cruzarse en su camino. Los desarrolladores se han inspirado en títulos clásicos de probada eficacia para el diseño del juego. Al igual que en «Diablo», las armas se desgastan con el uso y el sistema de magia se basa en maná y hechizos rápidos. De «Baldur's Gate» han tomado, entre otras cosas, la idea de gestión del grupo, las pausas durante los combates y el método de viaje, que se realiza de una localización clave a otra mediante un mapa general.

Las innovaciones

Por fortuna, no todo resulta tan familiar; «Gorasul» también aporta su granito de arena al género. Resulta que Roszondas, el protagonista, es un héroe resucitado que ha perdido la memoria

La referencia

BALDUR'S GATE 2

- **«Gorasul» tiene menos misiones y peor diseño de monstruos. Las opciones de interacción con los personajes son menos interesantes.**
- **El sistema de magia y combate no es tan elaborado como en «Baldur's Gate 2».**
- **Técnicamente es muy inferior, y carece de toda opción multijugador.**



El enfrentamiento final llega demasiado pronto y termina demasiado rápido.

Infomanía

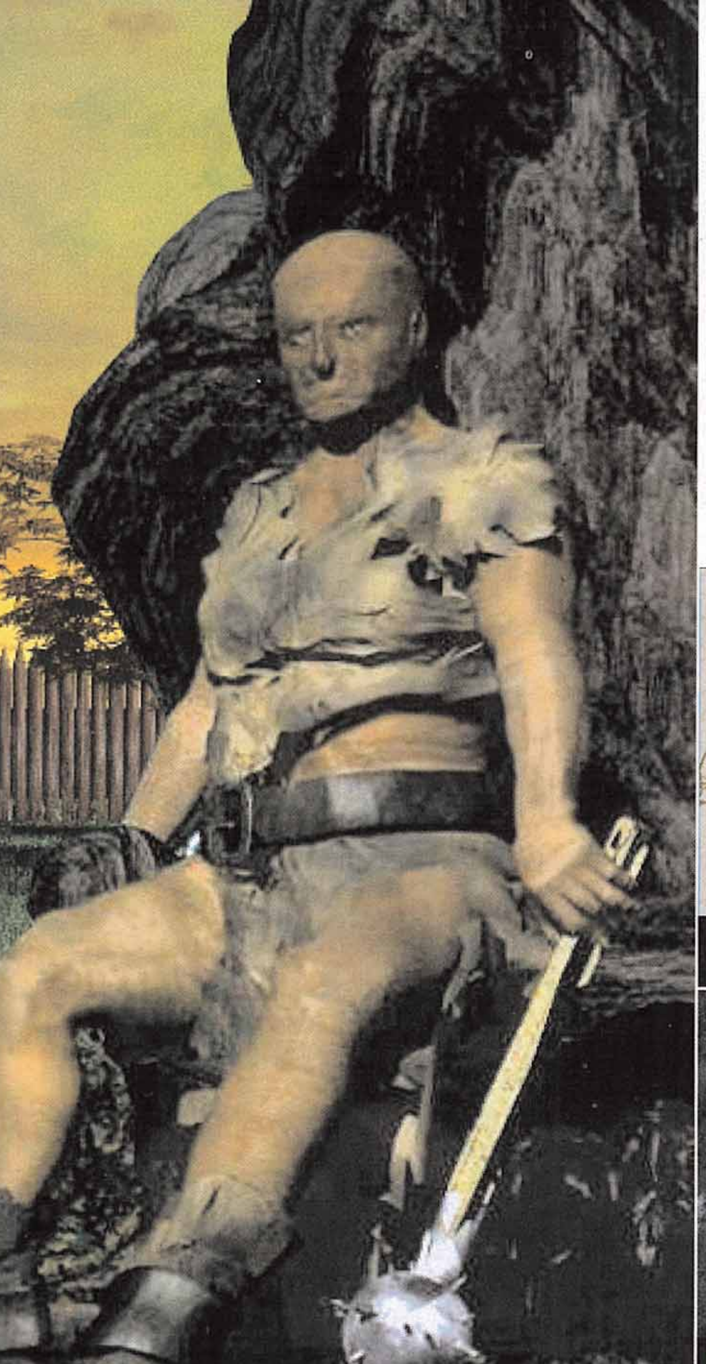
ANALIZADO EN: CPU: **Athlon 1 GHz; Pentium III 800 MHz** RAM: **256 MB, 64 MB** Tarjeta 3D: **Riva TNT2, GeForce2 MX 32 MB** Conexión: **módem 56k**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Rol** Idioma: **Castellano** (voces,textos y manual) Edad Recomendada (ADESE): **15+** Estudio: **Silver Style** Compañía: **JooWood** Distribuidor: **Zeta Games** Número de CDs: **4** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **17,99 euros** *(2.992 Ptas)* Página Web: ***www.gorasul.com/*** Incluye parches, pero en el momento de escribir estas líneas no estaban los de la versión española.

LO QUE VAS A ENCONTRAR Número de pruebas: **25** Personajes: **8** Escenarios: **12** Editor: **No** Multijugador: **No** Modos multijugador: **No aplicable** Número de jugadores: **No aplicable** Opciones de conexión: **No aplicable**

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **1,2 GB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **No requiere**

MICROMANÍA RECOMIENDA CPU: **Pentium 500 MHz** RAM: **128 MB** Disco Duro: **2,5 GB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **No requiere**



Aventuras a medida

LOS TRES NIVELES de dificultad incluidos en «Gorasul» se adaptan a la habilidad de cada jugador. Estos niveles repercuten en la ferocidad y resistencia de los monstruos. Abundando en esta idea de configurar la experiencia de juego, también se da la opción de escoger dos posibles variantes: con énfasis en combate y con énfasis en enigmas.

LA VARIANTE DE ÉNFASIS en combate consiste en que no hay acertijos, pero aparecen más monstruos. El resultado es que el equilibrio de los combates se va al garete: incluso escogiendo la dificultad fácil el juego es demasiado difícil. La variante de enigmas consiste simplemente en que las respuestas a los acertijos se escriben manualmente.



El mapa limita demasiado los movimientos del jugador.



Se abusa del texto... al menos está traducido.



Hay un par de minijuegos bastante sorprendentes.



De vez en cuando, los diálogos hacen gala de un gran sentido del humor.

EXPLORA FÓRMULAS YA DESARROLLADAS EN OTROS TÍTULOS DEL GÉNERO, Y APENAS APORTA NADA NUEVO

(vale, este tipo de perspectiva narrativa ya se vio en «Planescape: Torment» y «Revenant», pero aún hay más) y que fue criado por ¡un dragón! Por ello, posee una serie de poderes, digamos, "draconianos" que se van haciendo más fuertes a medida que gana experiencia. Estos poderes se activan automáticamente en momentos de peligro. Además, cuenta con un arma mágica inteligente que adquiere experiencia por su cuenta y que se comunica con él telepáticamente.

La decepción

Valorando al juego en su conjunto, y teniendo en cuenta que aspira a ser "una aventura de proporciones épicas", «Gorasul» decepciona. En la caja prometen más de 80 horas de juego, pero después de 20 ya no queda nada por ver. En un juego de rol de estas características, donde hay que pararse a leer abundantes textos, 20 horas son pocas. Se echan de menos más misiones, más cosas para hacer y más personajes interesantes. Técnicamente es sólo correcto y sus puntos débiles son las limitadas animaciones y los pobres efectos sonoros.

El problema de «Gorasul», en fin, son las comparaciones. Quien haya jugado a los títulos de rol de Bioware y Black Isle le pedirá un poco más de "chicha" a un JDR. Y quien no lo haya hecho, encontrará que «Gorasul» es un título divertido e interesante, traducido además al castellano, a un precio muy competitivo.

G.P.H.

Toma nota

Entretenido pero muy lejos de resultar una aventura épica.

LO BUENO:
- ▲ El concepto de los poderes draconianos y del arma inteligente.
- ▲ La traducción suena bien y tiene buenos toques de humor.

LO MALO:
- ▼ Animaciones limitadas y efectos sonoros escasos y pobres.
- ▼ Le faltan más misiones y más opciones de interacción. Además tiene problemas de estabilidad.

MODO INDIVIDUAL	MODO MULTIJUGADOR
60	NO TIENE

ALTERNATIVAS

BALDUR´S GATE
La primera parte de la saga «Baldur's Gate» sigue siendo un excelente JDR pese a los años transcurridos.
▶Comentado en MM 49 ▶Puntuación: 93

DIABLO 2
Menos historia, más acción. Tiene un sistema de combate y de desarrollo de personaje muy ágil y divertido.
▶Comentado en MM 67 ▶Puntuación: 86

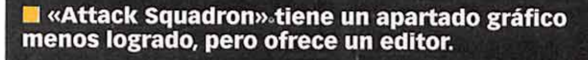
Jane's Attack Squadron

Sin ambición

El nombre de Jane's vuelve a asociarse a un nuevo simulador para PC y eso es, como mínimo, sinónimo de rigor histórico. Ambientado en la II Guerra Mundial, este juego llega dispuesto a hacerse un hueco entre los grandes.

Tras un periodo inicial de abandono, la II Guerra Mundial está sirviendo últimamente de excusa a cuantos simuladores de vuelo ven la luz. «Attack Squadron» es uno más y sus armas para presentar batalla a consolidadas referencias del género como «Combat Flight Simulator 2», «WWII» o «IL 2 Sturmovik» pasan por la combinación de una correcta presentación gráfica con un cuidado modelo de daños, un completo menú de posibilidades de juego, una acción trepidante y el excepcional asesoramiento de la prestigiosa Jane's.

La referencia



IL 2 STURMOVIK

- **«Attack Squadron» tiene un apartado gráfico menos logrado, pero ofrece un editor.**
- **La II Guerra Mundial es la protagonista en ambos juegos aunque el desconocido frente del este de «IL 2 Sturmovik» presenta más alicientes.**
- **«Attack Squadron» ofrece una visión más arcade y trepidante de los combates aéreos.**

Simulación original

A simple vista «Attack Squadron» tiene pocas papeletas para superar a cualquiera de sus rivales ya que se mueve a un nivel medio que ofrece prácticamente los mismos modos de juego: misiones de entrenamiento, individuales, rápidas, opción multijugador clásica y un modo campaña.

Gráficamente está a un buen nivel destacando la gestión de daños y la recreación del terreno aunque el modelado de los aviones presente un número escaso de polígonos y con unas texturas demasiado planas. Quizá para compensar, el audio está muy logrado con conversaciones vía radio, efectos de disparos, etc. muy reales amén de una banda sonora épica.

En cuanto a las naves que pone a disposición del jugador estamos hablando de 11 tipos de diferentes modelos hasta completar un total de 15 configuraciones. En este listado se encuentran Bf-109, Fw-190, Me-262, P-38, P-47, P-51 y Spitfire en lo que a cazas se refiere y B-17,



Un simulador ambientado, como casi todos últimamente, en la Segunda Guerra Mundial.

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶ CPU: **Athlon 1 GHz, Pentium III 800 MHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Tarjeta 3D: **GeForce 2 64 MB, GeForce 2 MX 32 MB** ▶ Conexión: **Módem 56 k, LAN**

FICHA TÉCNICA ▶ Disponible: **PC** ▶ Género: **Simulador** ▶ Idioma: **Castellano** (manual), **inglés** (texto y voces) ▶ Edad Recomendada (ADESE): **13+** ▶ Estudio: **Mad Dos** ▶ Compañía: **Zicat interactive** ▶ Distribuidor: **Proein** ▶ Número de CDs: **1** ▶ Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** ▶ PVP Recomendado: **47,95 euros** *(7.978 Ptas)* ▶ Página Web: ***www.xicat.com/games/janesattacksquadron.html*** Una web publicitaria, sin ni siquiera pantallas. Esperemos que se vayan añadiendo cosas...

LO QUE VAS A ENCONTRAR ▶ Número de campañas: **2** ▶ Número de aviones: **15** ▶ Editor: **Sí, de daños** ▶ Multijugador: **Sí** ▶ Modos: **Competitivo o cooperativo en el mismo avión** ▶ Número de jugadores: **8** ▶ Opciones de conexión: **Internet, LAN.**

LO QUE HAY QUE TENER ▶ CPU: **Pentium II 400 MHz** ▶ RAM: **128 MB** ▶ Disco duro: **600 MB** ▶ Tarjeta 3D: **Sí 16 MB Direct3D** ▶ Módem: **56k**

MICROMANÍA RECOMIENDA ▶ CPU: **Pentium III 600 MHz** ▶ RAM: **256 MB** ▶ Disco Duro: **600 MB** ▶ Tarjeta 3D: **Sí 32 MB Direct3D** ▶ Módem: **56k**



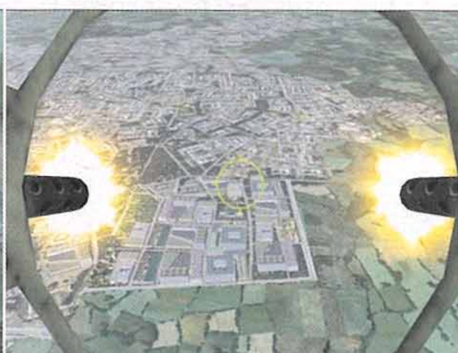
Daños bien controlados

LAS PIEZAS explosionan, arden, se rompen, saltan, etc. al ser alcanzadas por los proyectiles enemigos, lo que demuestra que se ha tenido un especial cuidado en reproducir los daños de los aviones. Por si esto fuese poco «Attack Squadron» incluye un editor que permite tratar cada pieza por separado ajustando el daño que provoca en ella cada arma.

EL EDITOR, al igual que el resto del juego, no se ha traducido, pero no es complicado modificar el comportamiento ante los daños de cada avión y salvar estos datos para jugar posteriormente con ellos. Todos los modelos se han dividido en "zonas de impacto" que se tratan de modo diferente y vienen representadas por cubos de diferentes colores.



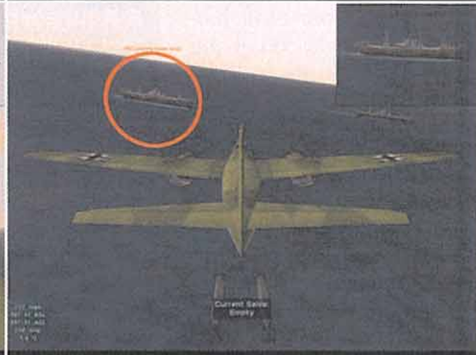
El modelo de daños de los aviones está muy bien conseguido.



La generación del terreno recrea más de 1.500.000 kilómetros.



En algunos aviones es posible ocupar cualquier posición a bordo.



Las misiones de ataque naval con torpedos requieren de mucha práctica.

EL JUEGO SE ENCUENTRA A MEDIO CAMINO ENTRE LA SIMULACIÓN Y EL ARCADE, OFRECIENDO MISIONES CORTAS PERO INTENSAS

B-24, Lancaster y Ju-88 en el capítulo de bombarderos con unos modelos de vuelo por desgracia bastante similares. Tal variedad de aparatos está más que justificada ya que las misiones a cumplir abarcan el combate aire-aire, el ataque al suelo táctico, el torpedeo y el bombardeo en altura. Todas ellas pecan de una duración demasiado corta y un desarrollo a medio camino entre la simulación y el arcade. Dicho esto poco se podría destacar de «Attack Squadron», salvo la variedad de las misiones, y el hecho de que todos los bombarderos permiten pilotarlos, acceder a cualquiera de las posiciones de artillero o tomar el control del bombardeo. Un par de detalles que no se pueden dejar pasar, a pesar de que el juego en su conjunto sólo cumpla sin grandes alardes. Recomendable para los que se asomen por vez primera al género y no quieran complicaciones.

R.L.

Toma nota

Simulación sin complicaciones, que cumple y entretiene

LO BUENO:
- El editor de daños es original y una opción muy interesante.
- La aparición de grandes bombarderos y poder ser uno de los artillero a bordo.

LO MALO:
- Las misiones son de desarrollo demasiado corto.
- Gráficamente mejorable como demuestran sus rivales.
- No está traducido ni doblado.

MODO INDIVIDUAL: **58**

MODO MULTIJUGADOR: **60**

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

Los rivales humanos prolongan la **diversión que la IA apuntaba**

SOLO:
Lo mejor: la ausencia de transiciones entre zonas de acción.
Lo peor: los enemigos son algo erráticos.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: ocho jugadores pueden compartir avión simultáneamente.
Lo peor: se ralentiza, si la conexión no es buena.

ALTERNATIVAS

WWII
Aunque es antiguo propone las mismas situaciones con un nivel gráfico similar. Una buena opción.
▶Comentado en MM 59 ▶Puntuación: 80

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
A la espera de la tercera parte no conviene descartar este juego con una oferta similar y nuevos aviones.
▶Comentado en MM 70 ▶Puntuación: 90





Casino Tycoon

¡Esto ya lo he visto!

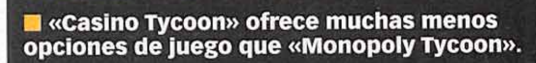
Los aficionados a los programas de gestión empresarial ya disponen de un nuevo título, que les brinda la posibilidad de convertirse en directores de un casino, en un juego correcto, aunque algo insulso.

Si tienes madera de empresario con este «Casino Tycoon», el último juego diseñado por Montecristo, puedes poner fácilmente a prueba tus habilidades. «Casino Tycoon» es un juego de estrategia con el que puedes convertirte en presidente de un casino recién inaugurado. Tu objetivo será mejorar las instalaciones y servicios para atraer a una mayor cantidad de público a la sala y ganar así más dinero. Para conseguirlo, cuentas con todos los juegos de mesa y máquinas recreativas que podemos ver en un casino de verdad, así como con otras atracciones: bares, restaurantes, actuaciones en directo o incluso tiendas de todo tipo de objetos y souvenirs.

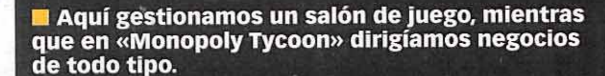
Comparado con otros "tycoon" recientes, como «Sid Meier´s Sim Golf», «Monopoly Tycoon» o cualquiera de las últimas expansiones de «Los Sims», «Casino Tycoon» resulta simplista y un tanto escaso. Su sistema de juego es idéntico al de aquellos, pero el usuario dispone de muchas menos opciones de construcción entre las que elegir.

La referencia

MONOPOLY TYCOON



- **«Casino Tycoon» ofrece muchas menos opciones de juego que «Monopoly Tycoon».**



- **Aquí gestionamos un salón de juego, mientras que en «Monopoly Tycoon» dirigíamos negocios de todo tipo.**
- **Los adversarios no juegan un papel importante en «Casino Tycoon», pero sí lo hacían en «Monopoly Tycoon».**



Incorpora muchas menos opciones de lo que es habitual en los juegos tipo tycoon.



La perspectiva subjetiva es espectacular, pero resulta poco práctica.

«Casino Tycoon» incluye dos modos de juego, uno autónomo (individual y sin restricciones de ningún tipo) y un desafío, que incluye otras dos opciones: el modo concurso –en el que competimos contra cuatro jugadores controlados por la IA–, y el modo desafío cinco estrellas, que consiste en afrontar situaciones predeterminadas muy complicadas, como por ejemplo reflotar un casino mal gestionado, al estilo de los escenarios de «Sim City».

Gráficamente el juego es correcto e incluye una vista subjetiva 3D, que aunque completamente inútil, resulta bastante vistosa.

«Casino Tycoon» es, en definitiva, un juego de estrategia más que no llega a la altura de sus más directos competidores. Su sistema de juego, trillado hasta la saciedad, y su desarrollo monótono y repetitivo, hacen que la oferta de este título resulte poco atractiva para los aficionados a este tipo de juegos. Si buscas variedad, profundidad de juego u opciones multijugador, mejor búscalas en otro programa, por aquí sólo encontrarás lo justo para cumplir.

I.C.C.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **PIII 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **3DFX Voodoo 5 / GeForce Ultra** Conexión: **Módem 56k**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** Edad recomendada (ADESE): **13+** Estudio: **Cat Games** Compañía: **Montecristo** Distribuidor: **Friendware** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **26 euros** *(4.326 Ptas)* Página Web: ***www.casino-tycoon.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 350 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **350 MB** Tarjeta 3D: **Sí (8MB)** Modem: **No**

Toma nota

Más de lo mismo, no aporta nada nuevo al género.

LO BUENO:
- Los gráficos en 3D están bastante conseguidos

LO MALO:
- El desarrollo del juego es repetitivo y poco excitante.
- Las opciones disponibles son bastante limitadas

INDIVIDUAL 40

MULTIJUGADOR NO TIENE

Gran Concurso

¡ENTRA EN EL MUNDO DE MAGIA DE GORASUL!

PARTICIPA Y LLÉVATE UNO DE LOS 40 JUEGOS QUE SORTEAMOS

BASES DEL CONCURSO

1- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO GORASUL".

2- Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán CUARENTA que serán premiados con el juego «GORASUL: El legado del dragón» para PC. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 28 de Mayo y 25 de Junio de 2002.

4- La elección de los ganadores se realizará el 26 de Junio de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2002 de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Zeta Multimedia y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

- **NOMBRE:**
- **APELLIDOS:**
- **DIRECCIÓN:**
- **LOCALIDAD:**
- **PROVINCIA:**
- **CP:**
- **D.N.I.:**
- **TELÉFONO:**

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A., calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.



JoWooD Productions











Army Men: RTS
Diversión limitada

Los soldaditos de plástico más populares del mundo del videojuegos asaltan el género de la estrategia en tiempo real con «Army Men RTS», un divertido programa táctico que amplía los horizontes de la saga.

El último capítulo de la saga «Army Men» supone un cambio notable respecto a entregas anteriores, ya que es la primera incursión de la saga en el género de la estrategia 3D en tiempo real. En él, los usuarios tienen que gestionar recursos, construir unidades y tomar decisiones tácticas para asegurar la victoria. El objetivo será derrotar a un general disidente, que perdió la chaveta tras la explosión de un proyectil. «Army Men: RTS» es muy sencillo de manejar y rápido de jugar. Pandemic ha utilizado un interfaz de control simple y estandarizado, con el que asegurarse el beneplácito de los aficionados neófitos en el género.

«Army Men: RTS» incluye tres modalidades de juego distintas. "Grandes batallas" nos permite participar en una contienda prediseñada de forma inmediata. El modo principal es la campaña, que está compuesta por misiones hilvanadas por un argumento lleno de guiños cinéfilos. El aspecto multijugador también está contemplado, ya sea en red local o a través de Internet, ofreciendo 10 nuevas misiones pensadas para varios jugadores. En todas ellas, los recursos fundamentales son plástico y energía, que recolectamos a partir de juguetes y pilas diseminadas por los escenarios. El número de unidades no es demasiado elevado, pero sí suficiente para garantizar variedad.

La referencia

EMPIRE EARTH

- **La variedad de unidades en «Army Men: RTS» es muy inferior a la de «Empire Earth».**
- **El mundo de «Army Men» no evoluciona, mientras que en «Empire Earth» hay diferentes épocas históricas.**
- **Las innovaciones tecnológicas están muy limitadas en «Army Men», al contrario que sucede en «Empire Earth».**



Quizá tiene demasiada acción para ser un juego de estrategia.



Las tácticas que podemos emplear en las distintas batallas son bastante limitadas.

Este título debe ser considerado como un cruce entre juego de estrategia y acción, ya que las tácticas no alcanzan la profundidad de otros títulos similares.

«Army Men: RTS» es, en definitiva, un programa divertido, destinado a jugadores poco exigentes con el género, pero poco más.

I.C.C.

Toma nota

Un juego divertido, asequible para los estrategas noveles

LO BUENO:
- Aúna ventajas de los juegos de estrategia y de los arcades.
- El humor y los guiños cinéfilos presentes en el argumento.

LO MALO:
- Poca profundidad en las tácticas y variedad de unidades.

INDIVIDUAL 55

MULTIJUGADOR 50

INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

El multijugador aporta **diez nuevos escenarios y misiones**

SOLO:
Lo mejor: El argumento presente en la campaña.
Lo peor: La inteligencia artificial de los enemigos es muy limitada.

EN COMPAÑÍA:
Lo mejor: Pueden participar hasta ocho jugadores.
Lo peor: Sólo hay una modalidad de juego.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium II 800** RAM: **256 MB** TARJETA 3D: **3DFX Voodoo 5 32MB** CONEXIÓN: **Módem 56k**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Estrategia** Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) Edad recomendada (ADESE): **12+** Estudio: **Pandemic Studios** Compañía: **3DO** Distribuidor: **Virgin** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **19,99 euros** *(3.326 Ptas)* Página Web: ***www.3do.com/armymen/rts***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium 233 MHz** RAM: **64 MB** Disco duro: **308 MB** Tarjeta 3D: **Sí (4 MB)** Modem: **56 K**

Gran Concurso

Might and Magic IX

¡EL NUEVO UNIVERSO DEL ROL TE ESPERA!

PARTICIPA Y LLÉVATE UNA DE ESTAS
20 EDICIONES ESPECIALES QUE SORTEAMOS

Virgin INTERactive

3DO

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO MIGHT & MAGIC IX".

2. Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que serán premiadas con el juego «Might & Magic IX» para PC, más un diploma de usuario VIP que te permitirá acceder a una zona reservada en Internet. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 28 de mayo y 25 de junio de 2002.

4. La elección de los ganadores se realizará el 26 de Junio de 2002 y los nombres se publicarán en el número de Agosto de 2002 de la revista Micromanía.

5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.

6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: Virgin Interactive Entertainment España y Hobby Press.

PC CD ROM
UNA NUEVA DIMENSION DE RPG
Might and Magic IX
NEW WORLD COMPUTING
3DO

A NEW DIMENSION OF RPG
Might and Magic IX
You're invited to be a member of the Might & Magic guild. Please visit www.mightandmagicguild.com and fill out your special code:
Jon Van Caneghem
RP
NEW WORLD COMPUTING
3DO

JUEGO + ACCESO EXCLUSIVO AL CLUB DE M&M

NOMBRE: .... APELLIDOS: ....
DIRECCION: .... LOCALIDAD: .... PROVINCIA: ....
CP: .... DNI: .... TELEFONO: ....

Le informamos que sus datos serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Puede ejercer sus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, dirigiéndose por escrito a HOBBY PRESS, S.A., calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid. Sus datos serán cedidos con fines comerciales a las empresas de nuestro mismo grupo de sociedades. En el caso de que Vd. no lo desee así diríjase por escrito a la dirección anteriormente indicada para hacérnoslo saber.

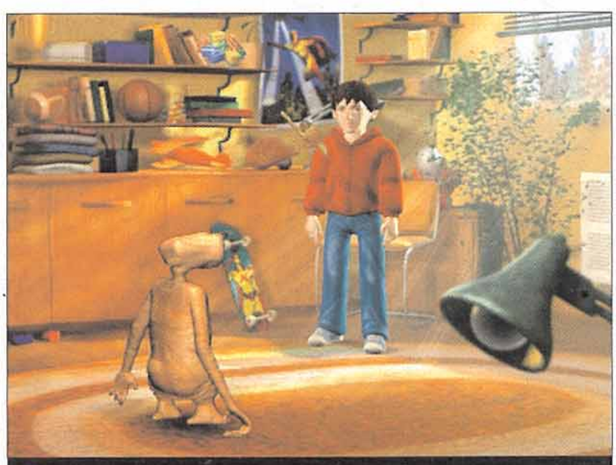


E.T. El Extraterrestre

Aventura inteligente

Esta aventura gráfica inspirada en la película "E.T." ha resultado ser un juego entrañable y recomendable. El argumento es idéntico al de la película y nuestro objetivo será el de ayudar a E.T. a regresar su hogar, construyendo un transmisor y enviando un mensaje a sus congéneres. El juego se desarrolla enteramente en la casa de Elliot. Nosotros controlamos a E.T., que busca e interactúa con los diferentes objetos disponibles. Encontraremos, además, doce minijuegos de lógica y acción, que añaden gran variedad. Gráficamente, el aspecto del juego es bueno, con personajes muy conseguidos.
Un buen juego, en fin, entretenido y correcto.

I.C.C.



El aspecto gráfico es correcto, en esta aventura de corte clásico.



ANALIZADO EN: CPU: **Pentium III 800 MHZ** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 MB** Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Aventura** Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) Edad recomendada (ADESE): **8+** Estudio: **Lexis Numérique** Editor: **Ubi Soft** Distribuidor: **Ubi Soft** Nº de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP recomendado: **35,95 euros** *(5.981 Ptas)* Página web: ***www.ubisoft.com***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 233 MHz** RAM: **32 MB** HD: **80 MB** Tarjeta 3D: **No requiere** Módem: **No requiere**

Toma nota

Una aventura correcta, basada en una película de culto.

LO BUENO:
- Los gráficos de personajes y escenarios.
- El interfaz es muy sencillo e intuitivo.

LO MALO:
- El desarrollo es simplón y algo tópico.

INDIVIDUAL **60**

MULTIJUGADOR **NO TIENE**

Monstruos, S.A. Monstruos si das

Jurásico

Estamos ante un minijuego infantil inspirado en la película "Monstruos S. A.", que forma parte de la serie juegos complementarios publicados por Planeta Interactive y desarrollados por Disney.
Se trata de un arcade de habilidad, en el que tendremos que controlar a dos monstruos saltimbanquis que, ayudados por un balancín, intentarán recoger todos los residuos humanos abandonados por los escenarios. Nuestra misión se reduce a colocar el balancín en la posición adecuada, para evitar que los monstruos se estrellen contra el suelo, con la dificultad añadida de que cada monstruo sólo puede recoger objetos de un determimado color.
El juego sólo consta de dos únicas fases, con lo que resulta algo corto. La dificultad, además, no es muy elevada, aunque el control no es todo lo preciso que debería. Los gráficos son tan básicos que recuerdan a los tiempos del Amstrad, y la adicción es casi inexistente. Un juego bochornoso y prehistórico, que difícilmente divertirá a nadie, ni siquiera a los más pequeños de la casa.

I.C.C.



Escasa calidad gráfica y nula adicción en este juego, muy poco recomendable.

Infomanía

ANALIZADO EN: CPU: **Pentium II 800 MHz** RAM: **256 MB** Tarjeta 3D: **Voodoo 5 32 MB**

FICHA TÉCNICA Disponible: **PC** Género: **Arcade** Idioma: **Castellano** (Textos, voces y manual) Edad recomendada (ADESE): **TP** Estudio: **Sapient** Editor: **Disney Interactive** Distribuidor: **Planeta Interactive** Número de CDs: **1** Fecha de lanzamiento: **Ya disponible** PVP Recomendado: **5,95 euros** (990 Ptas.) Página web: ***www.disney.co.uk/disneyinteractive/***

LO QUE HAY QUE TENER CPU: **Pentium II 233 MHz** RAM: **32 MB** HD: **110 MB** Tarjeta 3D: **No** Módem: **No requiere**

Toma nota

Espeluznante, parece un fantasma del pasado.

LO BUENO:
- El estilo de juego es próximo al de «Arkanoid».
- El precio es muy reducido

LO MALO:
- Repetitivo, escaso y aburrido.
- Unos gráficos simplones y poco agraciados.

INDIVIDUAL **20**

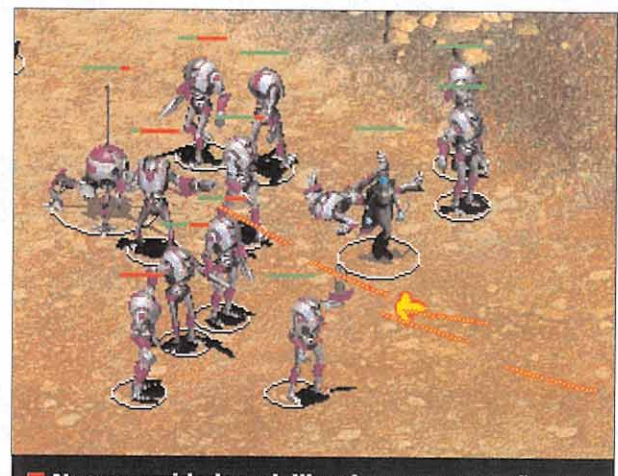
MULTIJUGADOR **NO TIENE**

Gallactic Battlegrounds: Clone Campaigns

Recomendable

La primera expansión del juego de estrategia ambientado en el universo "Star Wars" y diseñado por Lucasarts, aporta nuevos contenidos a «Gallactic Battlegrounds»: Catorce nuevas misiones y escenarios, dos campañas, dos nuevas civilizaciones (la Confederación y la República Galáctica) y 200 unidades inéditas se dan cita en esta correcta expansión, ambientada enteramente en la película "Episodio Dos: El ataque de los Clones". Todas las novedades incluidas en esta expansión son complementarias del programa original, lo que supone que podremos rejugar anteriores campañas manejando las nuevas civilizaciones y sus unidades, o bien diseñar nuevas misiones que las incluyan. Mejoras técnicas no encontraremos –los gráficos son exactos a los del «Battlegrounds» original– y tampoco mejoras en el interfaz. La música inspirada en la partitura de John Williams sigue arropando la acción a la perfección, pero los efectos de sonido resultan monótonos, repetitivos y confusos cuando manejamos a un gran número de unidades. Una expansión suficiente, recomendable para todos los adictos a este juego de estrategia.

I.C.C.



Nuevas unidades, civilizaciones y campañas en esta expansión, basada en el "Episodio Dos".

Toma nota

Una correcta expansión inspirada en el Episodio Dos.

LO BUENO:
- Poder manejar personajes del "Episodio Dos".
- Las nuevas civilizaciones.

LO MALO:
- Tiene algunos fallos graves de diseño que afectan a la jugabilidad.
- Efectos de sonido repetitivos.

INDIVIDUAL 60

MULTIJUGADOR 65



ANALIZADO EN: ▶CPU: **P. III 800 MHz** ▶RAM: **256 MB** ▶T. 3D: **GeForce 2 ULTRA 64 MB y GTS 32 MB** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Genero: **Estrategia** ▶Idioma: **Inglés** (textos y voces) **Castellano** (manual) ▶Edad R. (ADESE) : **16+** ▶Estudio: **Lucasarts** ▶Compañía: **Lucasarts** ▶Distribuidor: **EA** ▶Número de CDs: **1** (requiere «Gallactic Battlegrounds») ▶Fecha de lanzamiento: **Ya disponible.** ▶PVP recomendado: **23,95 euros** *(3.996 Ptas)* ▶Página web: ***lucasarts.com***

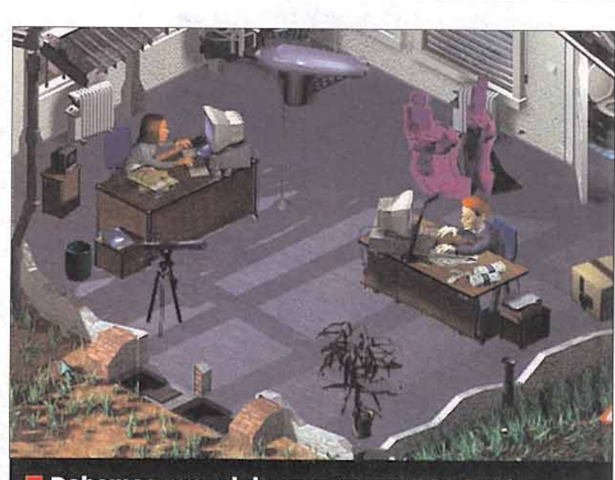
LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 233 MHz** ▶RAM: **32 MB** ▶HD: **340 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Modem: **28.8 K**

Crazy Factory

La fábrica del tedio

El objetivo en este extravagante programa de simulación económica es reflotar una fábrica abandonada. Tras elegir el producto que queremos desarrollar (patines, robots o tazas de water), gestionaremos los departamentos fundamentales para nuestra empresa (administración, producción, marketing y laboratorio de investigación), mejoraremos las instalaciones y contrataremos mano de obra barata y eficiente. Con esta premisa llega «Crazy Factory», un juego de estrategia limitado y poco jugable. Los tutoriales no sirven de mucha ayuda para afrontar este juego absurdo y extraño. Los gráficos isométricos son graciosos y aparentes, pero resultan demasiado confusos. Constantemente, el jugador tiene la sensación de no saber a qué está jugando. Los modos de juego son idénticos entre sí, y su desarrollo es lineal y plomizo y, sea cual sea el producto que decidamos fabricar, apenas notaremos cambios en la fisionomía de nuestra empresa.
La idea de inicial es buena, pero el desarrollo resulta nefasto. Aunque a priori pueda parecer un juego original, enseguida nos damos cuenta de no consigue engancharnos en ningún momento, ni siquiera con la opción multijugador. Otro despropósito.

I.C.C.



Debemos remodelar una empresa en este deficiente programa, tedioso como pocos.

Toma nota

Mediocre, extraño, aburrido y sin pies ni cabeza.

LO BUENO:
- Los gráficos son aparentes y bastante cómicos.

LO MALO:
- El sistema de juego es rebuscado y poco adictivo.
- A los cinco minutos ya se hace inaguantable.

INDIVIDUAL 35

MULTIJUGADOR 35

Infomanía

ANALIZADO EN: ▶CPU: **P II 800 MHz** ▶Ram: **256 MB** ▶Tarjeta 3D: **GeForce 2 Ultra 64 Mb, 3DFX Voodoo 5** ▶Conexión: **ADSL**

FICHA TÉCNICA ▶Disponible: **PC** ▶Género:**Estrategia** ▶Idioma:**Castellano** (voces, textos y manual) ▶Edad recomendada (ADESE): **TP** ▶Estudio:**Montecristo** ▶Compañía:**Montecristo** ▶Distribuidor:**Friendware** ▶Número de CDs:**1** ▶Fecha de Lanzamiento:**Ya disponible** ▶PVP recomendado:**26 euros** *(4.326 Ptas)* ▶Página Web:***www.montecristogames.com/***

LO QUE HAY QUE TENER ▶CPU: **Pentium II 200 MHz** ▶Ram: **64 MB** ▶HD: **160 MB** ▶Tarjeta 3D: **No** ▶Módem: **56K LAN**

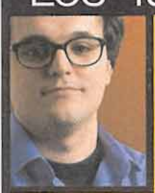


RANKING

SELECCIÓN MICROMANÍA

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos por nuestros redactores? Micromanía recopila lo mejor y lo peor de cada mes en esta guía útil para amantes de los videojuegos.

Los favoritos de...



Luis Escribano

Me gustan los juegos de estrategia y de acción, y sobre todo me gustan las partidas en red o en internet con otros jugadores.

1 Civilization III
2 Starcraft
3 R. to Castle Wolfenstein
4 Giants
5 Freedom Force

La lista negra

La escasez de juegos mediocres hace que la lista negra no sufra variaciones este mes, lo que siempre es una buena noticia..

1 Druuna
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 40
El cómic de Serpieri sirvió de excusa para este programa, una pseudoaventura carente de sentido y que sigue encabezando nuestra lista.

2 Monsterville
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 25
Tras un argumento interesante se esconde un juego tedioso y desaprovechado. Un programa mostruoso, uno de los mayores fiascos de la temporada.

3 Monstruos S.A. El billar y la Bestia
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 20
Un juego malo como pocos, que se ampara en una licencia famosa.

4 Zodiac Saints
▶COMENTADO EN MM 77 ▶PUNTUACIÓN: 40
Un juego inspirado lejanamente en Los Caballeros del Zodiaco, vetusto y mal realizado. Injugable.

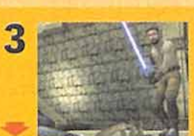
5 Karate Fighter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 25
Hace una década, éste sería un juego moderno y ambicioso, pero en la actualidad no pasa de ser un juego antiguo y mal diseñado.

Los Recomendados

La lista de junio experimenta varias entradas, casi todas ellas importantes. A juegos de calidad como «Civilization III» o «Jedi Outcast» se unen este mes «Spider-Man», o «Dungeon Siege» entre otros.

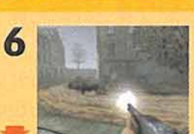
1 (N) 
Spider-Man
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 86
Las aventuras de Spiderman han sido perfectamente transformadas en este estupendo juego de acción.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

2 (=) 
Civilization III
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 90
Es más de lo mismo, pero la tercera entrega del juego diseñado por Sid Meier sigue siendo lo mejor en su género.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶INFOGRAMES

3 (baja) 
Jedi Knight II: Jedi Outcast
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 92
Cinco años después, regresa Kyle Katarn en esta continuación llena de acción y con tecnología de vanguardia.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ACTIVISION

4 (sube) 
Freedom Force
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 74
Golpes, superpoderes, héroes de cómic y mucho rol en uno de los juegos más apetecibles de los últimos tiempos.
▶ROL ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

5 (N) 
Dungeon Siege
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 85
El espíritu de «Diablo» está presente en este fantástico jdr, que lo complementa además con una soberbia tecnología.
▶ROL ▶PC ▶MICROSOFT

6 (baja) 
Command & Conquer: Renegade
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 98
Las 3D llegan al universo «Command & Conquer», en uno de los juegos de acción más conseguidos del momento.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

7 (baja) 
Mundial FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 80
Los aficionados al FIFA van a disfrutar de lo lindo compitiendo por el Campeonato Mundial.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

8 (N) 
Morrowind
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 82
Toda la emoción del mejor rol se da cita en «Morrowind», un título de los que verdaderamente hacen época.
▶ROL ▶PC ▶UBI

9 (baja) 
Virtua Tennis
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 82
El mejor juego de tenis nunca realizado llega a nuestros PCs, en una conversión fidedigna y espectacular.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PLANETA DE AGOSTINI

10 (baja) 
Heroes of Might & Magic IV
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 75
Los héroes de leyenda creados por 3DO regresan en una nueva entrega, más amplia y refinada.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶VIRGIN

N NUEVO = SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA



11


Medal of Honor: Allied Assault
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 90
Una excelente propuesta que sorprende por su ambición. Hasta ahora nunca habíamos visto nada igual.
▶ACCIÓN ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

12

Cossacks: European Wars
▶COMENTADO EN MM 88 ▶PUNTUACIÓN: 70
Estrategia en tiempo real en los siglos XVII y XVIII, en un juego que permite manejar un gran número de unidades.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶PROEIN

13

Black & White: Creature Isle
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 82
Una expansión tremendamente original, que permite jugar a «Black & White» desde una perspectiva inédita.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

14


Serious Sam 2: The Second Encounter
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 80
Acción en estado puro en esta continuación de las andanzas de Sam el Serio, el sustituto natural de «Duke Nukem».
▶ACCIÓN ▶PC ▶PROEIN

15


Attack Squadron
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 58
La carga arcade de este simulador de vuelo lo convierte en una oferta bastante original y divertida.
▶SIMULADOR ▶PC ▶ PROEIN

16

Nascar Racing 2002 Season
▶COMENTADO EN MM 87 ▶PUNTUACIÓN: 86
La competición automovilística americana por antonomasia regresa en esta edición, más espectacular y realista.
DEPORTIVO ▶PC ▶VIVENDI

17



Los Sims De Vacaciones
▶COMENTADO EN MM 89 ▶PUNTUACIÓN: 70
«Los Sims» se ganan unas merecidas vacaciones con esta divertida, aunque no demasiado original, expansión.
▶ESTRATEGIA ▶PC ▶EA GAMES

18


Microsoft Flight Simulator 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 89
Ya podemos disfrutar con la edición anual del simulador de vuelo con más solera del mercado.
▶SIMULADOR ▶PC ▶MICROSOFT

19


Salt Lake 2002
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 75
Los Juegos Olímpicos de Invierno ya terminaron, pero con este juego podremos revivir los mejores momentos.
▶DEPORTIVO ▶PC ▶PROEIN

20



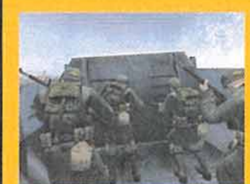
Jerusalén
▶COMENTADO EN MM 86 ▶PUNTUACIÓN: 70
Aventura gráfica al estilo clásico, con unos gráficos renderizados de gran calidad, marca de la casa.
▶AVENTURA ▶PC ▶CRYO

La referencia

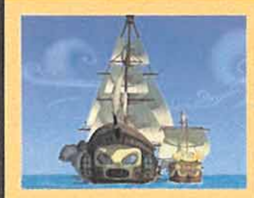
Aquí encontraréis los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Ellos son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Por supuesto, la lista no está cerrada, y a medida que vayan llegando "nuevos clásicos", iremos modificando los títulos incluidos en este apartado.



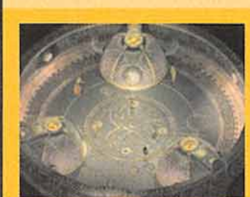
ESTRATEGIA
Empire Earth
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 98
El juego más completo desde «Age of Empires», capaz de satisfacer las necesidades del estratega más exigente en todos los aspectos.
▶PC ▶VIVENDI



ACCION
Medal of Honor
▶COMENTADO EN MM 85 ▶PUNTUACIÓN: 98
«Medal of Honor» se ha convertido en el rasero por el que medir los juegos de acción. Una lección magistral de cómo hacer un buen juego de acción.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS



AVENTURAS
La Fuga de Monkey Island
▶COMENTADO EN MM 70 ▶ PUNTUACIÓN: 89
Ninguna aventura gráfica ha sido capaz de superar el listón que estableciera Guybrush Treepwood en su última aventura, la primera completamente en 3D.
▶PC/PS2 ▶ELECTRONIC ARTS



ROL
Baldur's Gate II
▶COMENTADO EN MM 69 ▶PUNTUACIÓN: 92
El mejor juego de rol del momento y líder indiscutible de su género, por sus espectaculares gráficos y su complejo y profundo argumento.
▶PC ▶VIRGIN INTERACTIVE



VELOCIDAD
F1 Racing Championship
▶COMENTADO EN MM 75 ▶PUNTUACIÓN: 96
Ubi Soft sorprendió a propios y extraños con este fantástico simulador de Formula Uno, que se convirtió inmediatamente en el mejor exponente del género.
▶PC ▶UBI SOFT



SIMULACION
IL 2 Sturmovik
▶COMENTADO EN MM 83 ▶PUNTUACIÓN: 90
«IL-2» marcó el camino a seguir para otros simuladores de vuelo. Realismo, adicción y un contexto histórico bien documentado sirvieron de base para esta joya.
▶PC ▶FRIENDWARE



DEPORTIVOS
FIFA 2002
▶COMENTADO EN MM 82 ▶PUNTUACIÓN: 90
El mejor juego de fútbol para PC puede ser tomado como referencia para otros programas deportivos, por su realismo y por su espectacular tecnología.
▶PC ▶ELECTRONIC ARTS

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos los lectores.

Estrategia

«Age of Empires II» ha perdido el primer puesto, en favor de «Empire Earth», aunque la ventaja es muy pequeña.

1 Empire Earth



27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- STAINLESS STEEL

2 Age of Empires II

24% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 59
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- MICROSOFT

3 Shogun: Total War

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 64
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- CREATIVE ASSEMBLY

4 Civilization III

17% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- FIRAXIS

5 Starcraft

14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 41
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- BLIZZARD

Acción

«Wolfenstein» defiende su posición, aunque empieza a flaquear. «C&C: Renegade» se incorpora a la lista.

1 Return to Castle Wolfenstein



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 97
- PC
- RAVEN SOFTWARE

2 Counter-Strike

28% de las votaciones
- PC
- Versión no evaluada en Micromanía

3 Medal of Honor: Allied Assault

20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- 2015

4 Max Payne

12% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 96
- PC
- REMEDY ENTERTAINMENT

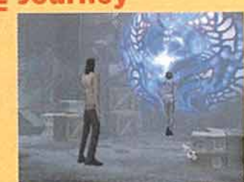
5 C&C: Renegade

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 86
- PUNTUACIÓN: 98
- PC
- WESTWOOD

Aventuras

El bajo precio y la gran calidad de «The Longest Journey» le sirven para mantenerse en el primer puesto.

1 The Longest Journey



38% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 72
- PC
- FUNCOM

2 La Fuga de Monkey Island

26% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 70
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- LUCASARTS

3 Runaway

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 79
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- PENDULO STUDIOS

4 Myst III

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- UBI SOFT

5 Jerusalem

6% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 86
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- CRYO

Rol

La parrilla de la clasificación se la disputan las dos partes de «Baldur's Gate», que siguen intratables.

1 Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 80
- PUNTUACIÓN: 91
- PC
- BIOWARE

2 Baldur's Gate

30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 49
- PUNTUACIÓN: 93
- PC
- BIOWARE

3 Fallout 2

18% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 61
- PUNTUACIÓN: 86
- PC
- INTERPLAY

4 Arcanum

15% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- TROIKA

5 Anachronox

7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 77
- PUNTUACIÓN: 89
- PC
- ION STORM

Velocidad

Dos entradas en la parte baja de la lista de este mes: «Formula 1 2002» y la tercera parte de «Carmaggeddon».

1 Need for Speed Road Challenge



38% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 56
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- ELECTRONIC ARTS

2 Colin McRae 2.0

32% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 66
- PUNTUACIÓN: 94
- PC, DREAMCAST, PSONE
- CODEMASTERS

3 Rally Trophy

13% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 85
- PUNTUACIÓN: 84
- PC
- BUGBEAR

4 Formula 1 2002

10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 82
- PUNTUACIÓN: 65
- PC
- EA Sports

5 Carmaggeddon 3: TDR 2000

7% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 65
- PUNTUACIÓN: 94
- PC
- SCI

Vota por tus juegos favoritos

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas de Micromanía!!



■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.

"Nada más ver un gran premio de Fórmula 1, me pongo a jugar al F1 Racing Championship"

Enrique García
(Alcalá de Henares)

EL ESPONTÁNEO

Simulación

La simulación naval se hace un hueco en la lista, mientras «Flight Simulator 2002» cede su puesto a «IL 2».

1 IL-2 Sturmovik (sube)



30% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 90
- PC
- MADDOX GAMES

2 Microsoft Flight Simulator 2002 (baja)
27% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 83
- PUNTUACIÓN: 88
- PC
- MICROSOFT

3 Silent Hunter II (N)
19% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 84
- PUNTUACIÓN: 92
- PC
- UBI SOFT

4 Eurofighter Typhoon (=)
14% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 76
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- RAGE

5 Destroyer Command (N)
10% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- SSI

Deportivos

«Mundial FIFA 2002» ha entrado en vuestra lista a lo grande: en el primer puesto de la clasificación.

1 Mundial FIFA 2002 (N)



70% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 80
- PC
- EA SPORTS

2 Virtua Tennis (N)
20% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 88
- PUNTUACIÓN: 82
- PC, DREAMCAST
- SEGA

3 Tiger Woods 2002 (N)
4% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 87
- PUNTUACIÓN: 70
- PC
- EA SPORTS

4 Madden NFL 2002 (=)
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 81
- PUNTUACIÓN: 85
- PC
- EA SPORTS

5 NBA Live 2001 (=)
3% de las votaciones
- COMENTADO EN MM 75
- PUNTUACIÓN 89
- PC
- EA SPORTS

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1 Age of Empires 39 % de las votaciones
MM 37 ▸ PUNTUACIÓN: 91 ▸ PC ▸ ENSEMBLE STUDIOS

2 Commandos 35 % de las votaciones
MM 42 ▸ PUNTUACIÓN: 92 ▸ PC ▸ PYRO STUDIOS

2 WarCraft II. Tide of darkness 26 % de las votaciones
MM 25 ▸ PUNTUACIÓN: 86 ▸ PC ▸ BLIZZARD ENTERTAINMENT

ACCIÓN

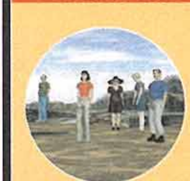
1 Counter-Strike 40 % de las votaciones
PC

2 Return to Castle Wolfenstein 32 % de las votaciones
MM 84 ▸ PUNTUACIÓN: 97 ▸ PC ▸ GRAY MATTER/NERVE/Id

3 Unreal Tournament 28 % de las votaciones
MM 60 ▸ PUNTUACIÓN: 83 ▸ PC ▸ EPIC MEGAGAMES



AVENTURAS



3 Gabriel Knight III 39 % de las votaciones
MM 60 ▸ PUNTUACIÓN: 86 ▸ PC ▸ SIERRA

1 The Longest Journey 34 % de las votaciones
MM 80 ▸ PUNTUACIÓN: 72 ▸ PC ▸ FUNCOM

2 Monkey Island II 27 % de las votaciones
MM 47 (2ª época) ▸ PUNTUACIÓN: 85 ▸ PC ▸ LUCASARTS

ROL

1 Baldur's Gate 45 % de las votaciones
MM 49 ▸ PUNTUACIÓN: 93 ▸ PC ▸ BIOWARE

2 Lands of Lore 40 % de las votaciones
MM 68 (2ª época) ▸ PUNTUACIÓN: 91 ▸ PC ▸ WESTWOOD

3 Baldur's Gate II 15 % de las votaciones
MM 80 ▸ PUNTUACIÓN: 91 ▸ PC ▸ BIOWARE



VELOCIDAD



1 Fórmula 1 Grand Prix 2 85 % de las votaciones
MM 20 ▸ PUNTUACIÓN: 89 ▸ PC ▸ MICROPROSE

2 Need for Speed 10 % de las votaciones
MM 2 ▸ PUNTUACIÓN: 88 ▸ PC ▸ ELECTRONIC ARTS

3 F1 Racing Championship 5 % de las votaciones
MM 75 ▸ PUNTUACIÓN: 96 ▸ PC ▸ VIDEOSYSTEM

SIMULACIÓN

1 Flight Simulator 2002 42 % de las votaciones
MM 83 ▸ PUNTUACIÓN: 88 ▸ PC ▸ MICROSOFT

2 IL-2 Sturmovik 36 % de las votaciones
MM 83 ▸ PUNTUACIÓN: 90 ▸ PC ▸ MADDOX GAMES

3 Combat Flight Simulator 2 22 % de las votaciones
MM 70 ▸ PUNTUACIÓN: 90 ▸ PC ▸ MICROSOFT



DEPORTIVOS

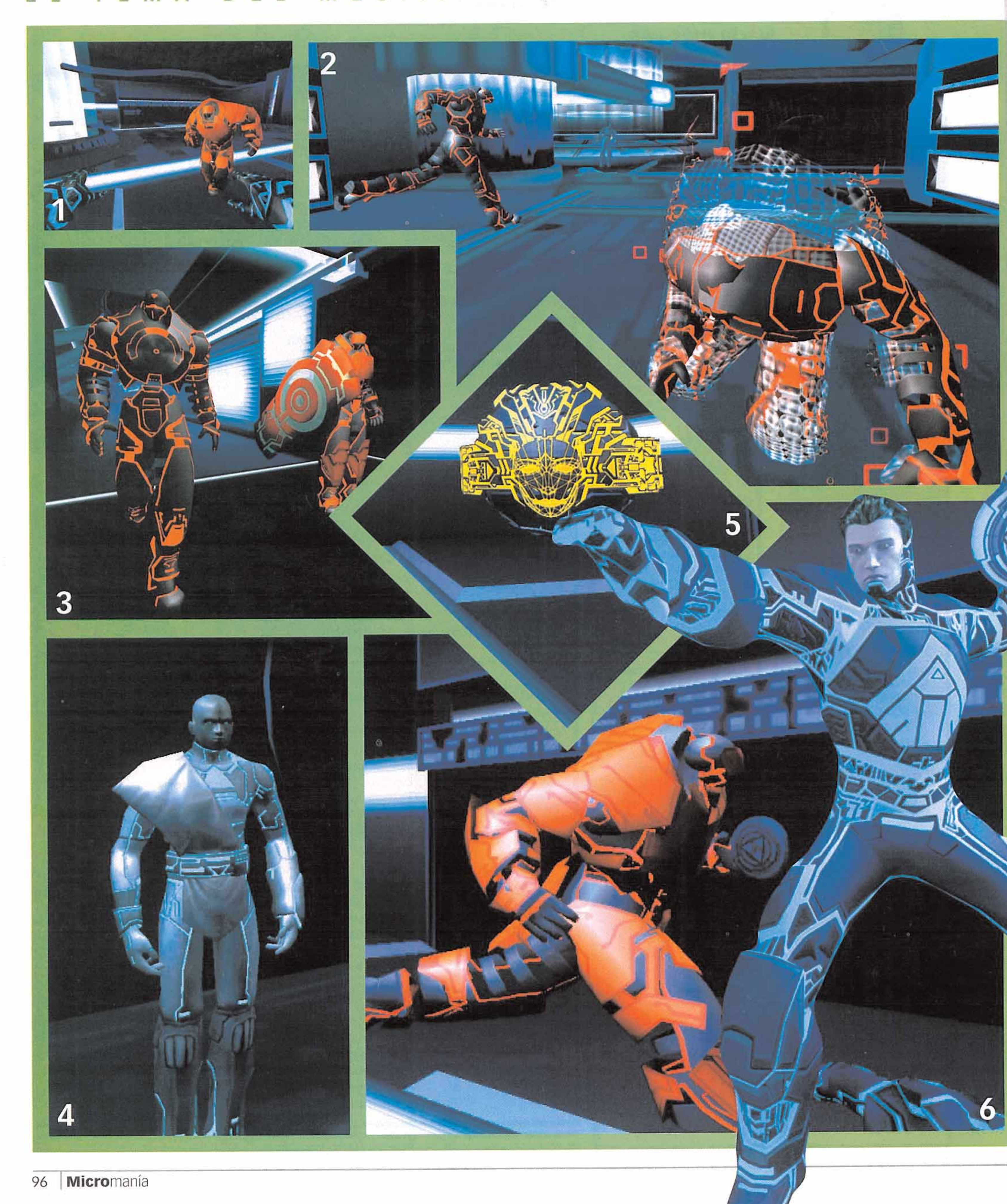


1 NBA Live 2000 60 % de las votaciones
MM 61 ▸ PUNTUACIÓN: 97 ▸ PC, PS, N64 ▸ EA SPORTS

2 Links LS 22 % de las votaciones
MM 22 ▸ PUNTUACIÓN: 88 ▸ PC ▸ ACCESS SOFTWARE

3 FIFA 2002 18 % de las votaciones
MM 86 ▸ PUNTUACIÓN: 90 ▸ PC ▸ EA SPORTS

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.


1
2
3
4
5
6



TRON 2.0

EL MITO RENACE EN TU PC

Monolith convierte en videojuego la mítica película

Coincidiendo con el 20 aniversario de "Tron", Monolith prepara un nuevo juego basado en la película. Micromanía visitó el estudio de desarrollo para conocer la última hora de este prometedor proyecto.

En 1982, una visionaria película llamada "Tron" revolucionó el género de la ciencia ficción, combinando por primera vez imagen real con escenarios 3D generados íntegramente por ordenador. Su argumento introducía al espectador en un mundo de videojuego, en el que los programas, sojuzgados por un sistema central autoritario, luchaban por su vida, igual que los gladiadores romanos en el Coliseo. Coincidiendo con el veinte aniversario de esta película, Disney Interactive y Monolith (compañía responsable de juegos como «Alien Vs Predator», «Aiken´s Artifact» o «No One Lives Forever») se han unido para producir un nuevo juego inspirado en ella, que aprovechará la tecnología más moderna disponible para hacer justicia, de una vez por todas, a la complejidad visual y arquitectónica de tan peculiar universo.

Micromanía viajó hasta la ciudad de Seattle para visitar las oficinas centrales de la compañía y conocer de primera mano todas las peculiaridades del proyecto, en una presentación exclusiva para la prensa europea.

¿CÓMO SERÁ «TRON 2.0»?

Después de barajar diferentes opciones Frank Rooke, diseñador en jefe del proyecto «Tron 2.0», decidió apostar por el género de los arcades en perspectiva subjetiva, como vía idónea para garantizar la inmersión de todo tipo de jugadores. La colaboración entre Monolith y Disney ha sido estrecha, y el equipo de desarrollo ha contado con toda la documentación necesaria para recrear con exactitud los escenarios, personajes y artilugios vistos en la película. A pesar de respetar escrupulosamente el "look" y la ambientación de la misma, «Tron 2.0» no se basa literalmente en su argumento, ni siquiera en el de la secuela que Disney prepara para la próxima temporada. «Tron 2.0» tendrá una trama cien por cien original, a caballo entre am- ►►

Primera impresión

SÍ nos gusta

- El completo sistema de armas.
- El diseño de todos los escenarios.
- Las luchas de discos de luz.
- Estará totalmente localizado al castellano.
- La apariencia de todos los personajes presentes en el juego.

NO nos gusta

- A priori, el número de misiones resulta escaso.
- A veces se agradecería una vista en tercera persona.
- Aún no se han diseñado las fases de motos de luz.
- Que todavía haya que esperar un año para poder jugarlo.

A LA ALTURA DE LAS CIRCUNSTANCIAS

1. Acción. «Tron 2.0» será un arcade en perspectiva subjetiva. El jugador encarnará a un humano convertido en programa, que lucha por su libertad en el interior de distintos sistemas informáticos. **2. Nuevo motor.** Los programadores de Monolith han diseñado el nuevo motor gráfico "Triton", basado en la tecnología Lithtech, para gestionar una enorme cantidad de polígonos. **3. Gráficos.** El nuevo motor permite texturas de apariencia plana en entronos y personajes, lo que se traduce en una similitud apabullante con el "look" de la película. **4. Personajes.** El diseño de personajes será uno de los puntos fuertes del juego. Todos ellos incluirán animación facial. **5. Interactivo.** La interacción con personajes controlados por la IA será alta y dará mayor profundidad al desarrollo del juego. **6. Combate.** Las escenas más espectaculares de la película tendrán cabida en el juego. De hecho, los puntos álgidos de «Tron 2.0» serán las carreras de motos y los combates con discos de luz.

¿SERÁ ÉSTE EL JUEGO DE TRON DEFINITIVO?

«Tron 2.0» será el primer juego que ofrezca **luchas de discos y carreras de motos en un mismo paquete.** La mayor parte de los juegos inspirados en la licencia, nunca intentaron reproducir el universo "Tron" en toda su complejidad, ya que se inspiraban sólo en una de las escenas más representativas de la película. «Tron 2.0» **permitirá jugar las mejores escenas de la película,** gracias al nuevo motor, Triton, que han diseñado en Monolith y que es capaz de gestionar un elevadísimo número de polígonos. Los programadores no han tenido más limitaciones que su propia imaginación a la hora de implementar sus ideas. Llama la atención, sin embargo, que «Tron 2.0» **se desarrolle enteramente desde una perspectiva subjetiva en primera persona,** y que sólo la fase de las carreras de motos pueda ser disfrutada en tercera persona. En cualquier caso, ningún programa anterior fue capaz de conseguir un parecido tan impresionante entre sus escenarios y los de la película; ningún juego contemplaba la interacción con personajes secundarios controlados por el ordenador. El sistema de armas resulta también original y **es una de las grandes bazas del programa**.

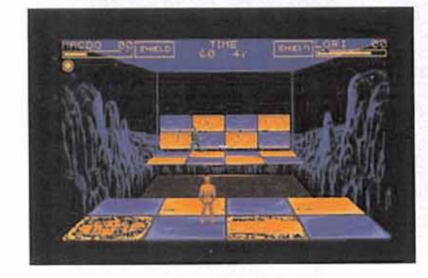




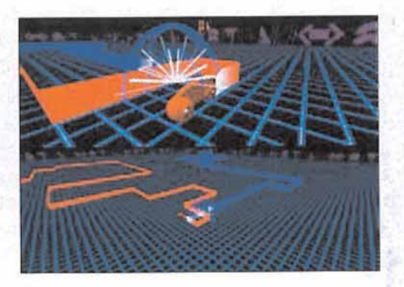
MUCHOS LO INTENTARON ANTES...

Muchos equipos de programación intentaron convertir "Tron" en videojuego, con desigual fortuna. Tras el estreno de la película, Midway lanzó dos máquinas recreativas: «Tron» (1982) y «Discs of Tron» (1983). Mientras tanto, Mattel e Intellivision publicaban los primeros juegos para el sistema doméstico Atari 2600 («Tron Deadly Discs», «Maze-a-Tron» y «Tron Solar Sailor»), bastante menos conseguidos que los arcades. "Tron" también inspiró otros proyectos no licenciados, como «Zona 0» de Topo Soft (1991) o el «Disc» de Loriciels (1991). El último fue «Gladiatron» (2001), juego gratuito diseñado por los Binary Brotherz y basado en las carreras de archifamosas motos de luz.







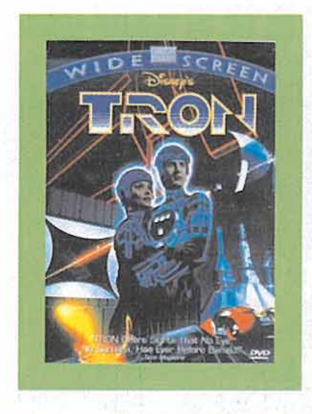


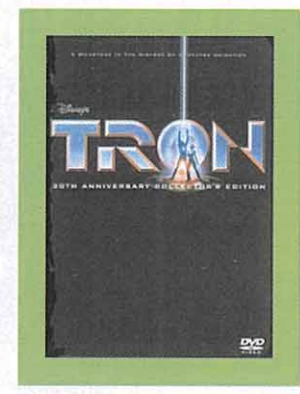




TRON 2.0 EL MITO RENACE EN TU PC

LAS PELÍCULAS: "TRON 2.0" y "TRON DVD"





2002 es el año del renacimiento de "Tron". Con motivo de la conmemoración del veinte aniversario del estreno de la película, Disney animation prepara una lujosa reedición en formato DVD y una secuela titulada "Tron 2.0" y prevista para el próximo año.

Aunque en su momento "Tron" resultó un relativo fracaso económico, debido a la elevada inversión económica que hizo la productora y a la escasa rentabilidad del proyecto, Disney planea embolsarse pingües beneficios con la reedición en DVD de la película, convertida ahora en una obra de culto. Partiendo de un máster digitalizado y con sonido THX, esta edición para coleccionistas incluye cinco horas de contenidos extra, como documentales, un making off remozado, y todo tipo de material para fans. Disney espera vender tantas copias del DVD, que incluso planea estrenar una secuela en verano de 2003, titulada "Tron 2.0", cuyo argumento estará inspirado en "El Corazón de las Tinieblas" de Joseph Conrad.

bas películas. El jugador encarnará a Jeff Bradley –hijo de Alan, el Tron de la película original–, un hombre decidido a acabar con los experimentos maléficos que realiza la corporación F–Con, una multinacional de Internet que ha diseñado una máquina digitalizadora, capaz de convertir seres humanos en programas informáticos con voluntad propia. Jeff será digitalizado accidentalmente y convertido en un programa común. El objetivo prioritario del protagonista será recuperar nuestra apariencia humana.

MONOLITH PREPARA UN VIDEOJUEGO CON TECNOLOGÍA PUNTERA, CAPAZ DE REPRESENTAR DE FORMA FIDEDIGNA LOS MEJORES MOMENTOS DE LA PELÍCULA

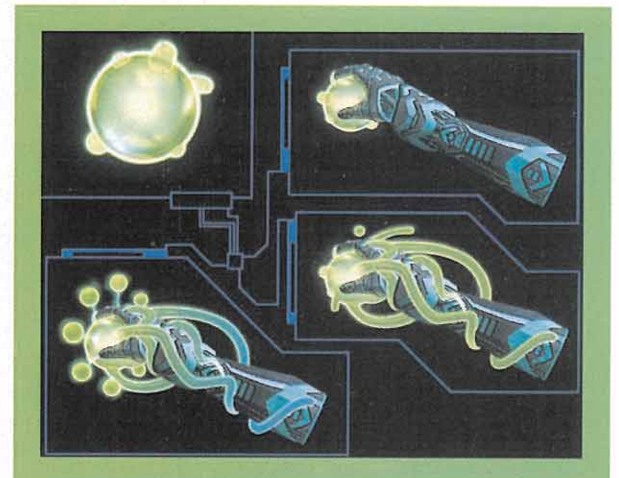
INDIVIDUAL VS MULTIJUGADOR

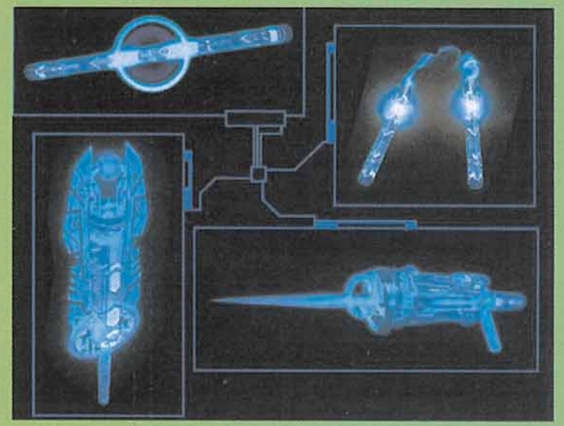
Aunque también incluirá opciones multijugador, la modalidad individual será primordial en «Tron 2.0». Este modo estará compuesto por once misiones, ambientadas en cinco niveles distintos. En el momento de desarrollo en el que se encuentra el programa aún no hay misiones terminadas, por lo que no hemos podido comprobar la jugabilidad final del programa. No obstante, sabemos que habrá misiones de asalto, infiltración, combates con discos de luz y carreras de motos en la rejilla de videojuegos. Muchas fases incluirán puzzles o acertijos que, sin ser demasiado complejos, cobrarán una importancia vital en el desarrollo del juego. En lo referente a las modalidades multijugador, cabe decir que aún no han sido implementadas, pero que es más que probable que se incluyan modos de juego cooperativo y, cómo no, deathmatch.

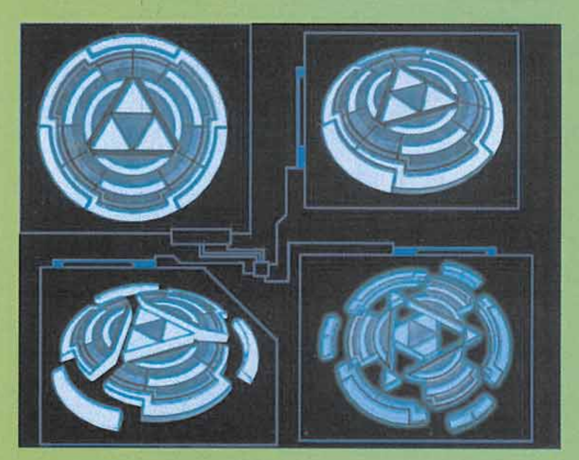
ALIADOS Y ENEMIGOS

Escapar del sistema F–Con no será una tarea sencilla. Multitud de enemigos intentarán detenernos a toda costa, aunque los ICP (Programas de Control de Intrusos, algo así como la policía antidisturbios) serán los más frecuentes e insidiosos. Los ICP engloban a diferentes tipos de policías, desde soldados rasos hasta oficiales, cada uno con sus propias armas y defensas. Otros enemigos más peligrosos serán los Netrunners, programas de apariencia monstruosa capaces de aprovecharse del entorno para dar caza a los rebeldes. Los enemigos más poderosos serán, sin duda, los archivos corruptos, infectados por virus y convertidos en esclavos. El más problemático de ellos será "Thorne", humano incorrectamente digitalizado, convertido en un programa corrupto, que infecta el sistema desde su refugio secreto.

Afortunadamente, también contaremos con valiosos aliados, como "Mercury" (atractiva campeona de las carreras de motos de luz, que iniciará un romance ►►







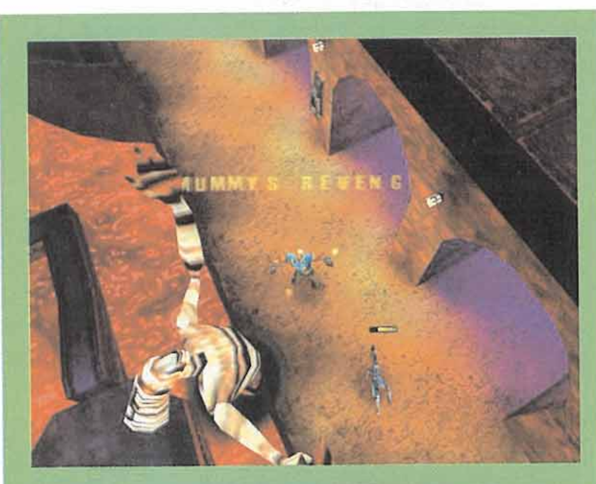
ARMAS MODIFICABLES

El sistema de subrutinas es uno de los pilares del juego, ya que condiciona la jugabilidad final del programa.

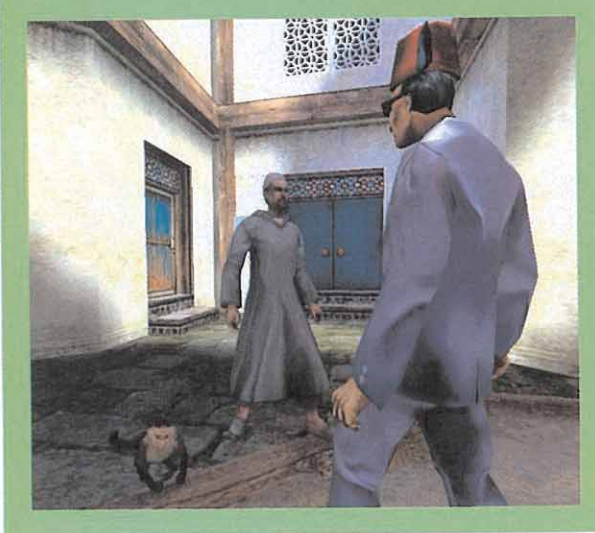
El jugador irá recopilando subrutinas primitivas y podrá modificarlas en lugares concretos del mapeado. Cada una de las cuatro primitivas tendrá dos posibles modificaciones. Las modificaciones que elijamos afectarán a nuestra forma de afrontar los diferentes desafíos. Unas armas facilitan un estilo de juego agresivo y directo, mientras que otras promueven un estilo más táctico y sosegado.



TRON 2.0 EL MITO RENACE EN TU PC







con nuestro personaje), "I know" (sabio pero anticuado programa, exiliado y olvidado por el sistema) o "Byte", un ente volador con forma de estrella y dotes de consejero, conocido como "Bit" en la película original.

ARMAS PRIMITIVAS

Para defenderse de sus enemigos en este entorno hostil, muchos programas cuentan con subrutinas (objetos normales convertidos en armas). Hay cuatro subrutinas principales o primitivas: un disco de energía, una bola de poder, un bastón y un guantelete con forma triangular, que transforma nuestro brazo en un cañón de energía. A lo largo de nuestra aventura iremos encontrando estas subrutinas primitivas, que podremos modificar a nuestro antojo, consiguiendo así armamento más potente y avanzado.

DISEÑO DE ESCENARIOS

El equipo desarrollador ha contado con la inestimable ayuda de Syd Mead, diseñador de los ropajes, artilugios y escenarios vistos en "Tron", y en otras películas como "Blade Runner" o "Alien". Su implicación en el proyecto ha sido muy alta, hasta tal punto que él se está encargando personalmente del rediseño de las motos de luz, modificadas para el videojuego. Las ambientaciones reflejan todo el universo "Tron" a la perfección, aunque el diseño de muchos de los escenarios del juego se ha modernizado para adaptarlos a los tiempos que corren.

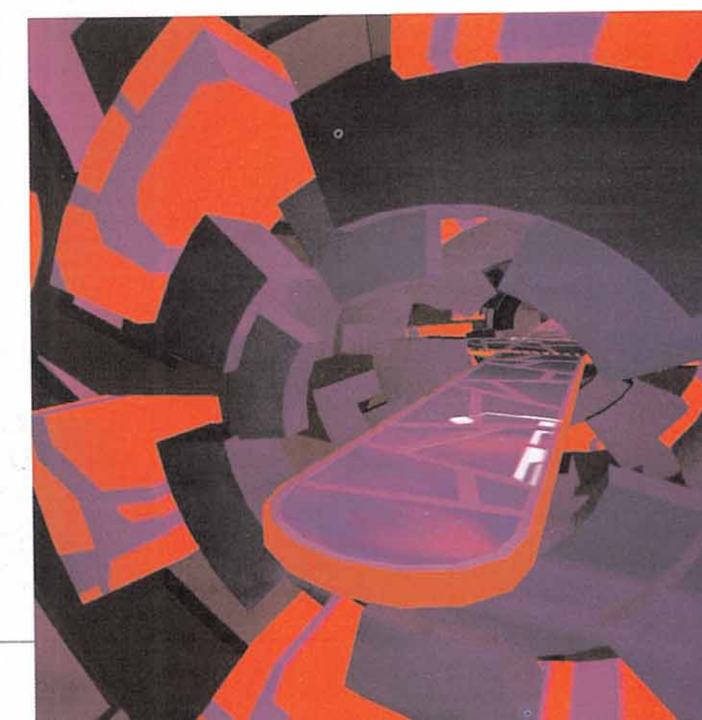
«Tron 2.0» estará basado en el nuevo motor gráfico "Triton" de Lithtech, versión evolucionada del "Jupiter", empleado actualmente en el desarrollo de «No One Lives Forever 2». Este nuevo motor incrementa el número de polígonos dibujados en pantalla por segundo y renderiza con mayor rapidez, permitiendo un entorno tridimensional mucho más detallista y complejo.

SYD MEAD, EL DISEÑADOR DE LA IMAGINERÍA DE LA PELÍCULA, ESTÁ COOPERANDO ESTRECHAMENTE CON EL EQUIPO DE DESARROLLO

SE ESTRENARÁ EN EL 2003

A pesar del avanzado estado del proyecto, «Tron 2.0» no verá la luz hasta mediados de 2003. Aún quedan muchas cosas por implementar, como los elementos propios del diseño de niveles que definen la jugabilidad, las modalidades multijugador o fases tan representativas como las carreras de motos de luz (de las que sólo se sabe que funcionarán desde una vista en tercera persona). Habrá que esperar aún unos meses para ver la evolución del proyecto pero «Tron 2.0» se vislumbra como uno de los juegos imprescindibles de 2003.

I.C.C.



MONOLITH: LOS PADRES DE LA CRIATURA

Fundada en 1994 y emplazada en Kirkland, Washington, Monolith es una de las productoras de videojuegos estadounidenses más prometedoras del momento. Especialistas en el género de la acción en primera persona, Monolith ha sabido encontrar su hueco en el mercado, facturando productos que, si bien no son demasiado originales, destacan sobre todo por su tecnología puntera. Su primer juego, «Shogo: Mobile Armor Division», fue un éxito inesperado de crítica y público, y sirvió para presentar en sociedad la primera versión de su motor Lithtech. «Sanity» (conocido en España como «Aiken's Artifact»), no repitió el éxito de su predecesor, pero su siguiente título «No One Lives Forever», juego de acción y espionaje al estilo James Bond, les reportó numerosos premios y consolidó como una de las compañías a tener en cuenta. Su último proyecto fue «Aliens Vs Predator 2», excelente juego de acción basado en la licencia de Fox Interactive.



Jedi Knight II: JEDI OUTCAST

Acaba con el lado oscuro





Este es un juego de acción inusual, dada la complejidad de sus mapeados y la necesidad de resolver puzzles para avanzar. Por ello, nos hemos puesto manos a la obra para ofrecerte una guía práctica y directa, centrándonos en los recorridos importantes para acabarse el juego.

Estamos ante un juego de acción que ofrece una campaña muy larga, llena de secretos y de posibilidades. En esta solución, hemos dedicado todos nuestros esfuerzos a proporcionaros una guía práctica con la que podréis llegar fácilmente hasta el final del juego. Por su escasa complejidad, son casi misiones de aprendizaje, hemos suprimido la solución de las misiones 1 y 3.

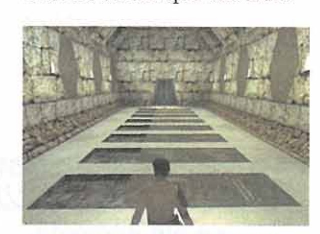


MISIÓN 2: MINAS ARTUS

▶ PARA EMPEZAR CON BUEN PIE nuestra incursión en las minas de Artus tendremos que evitar ser detectados por las luces de vigilancia, o de lo contrario nos acosarán droides centinelas. Luego treparemos sobre las tuberías para infiltrarnos en el recinto; algunas de ellas se desprenderán al pisarlas. Una vez dentro, eliminaremos toda resistencia y nos haremos con las llaves de los oficiales, descendiendo por el ascensor hasta una gruta llena de soldados imperiales, desde la que nos dirigiremos hacia el ascensor del fondo. Arriba exploraremos dos salas; una de ellas alberga tres puertas, de las cuales dos dan al exterior (al lago verde) y la tercera a un dispositivo de plataformas móviles que electrocuta a cualquiera que permanezca en su interior.

Para desactivar la corriente eléctrica saldremos a la barandilla del exterior y nos fijaremos en dos astas que sobresalen; si esperamos unos instantes aparecerá una tubería sobre la que apoyarnos para acceder al generador de energía.

Destruyendo las cuatro tuberías que alimentan el escudo del generador podremos reventarlo a voluntad para a continuación subir hasta el embarque de plataformas. Trepando por las columnas conseguiremos montar en el transporte flotante. Este nos llevará por un largo recorrido, pero nosotros saltaremos a la gruta a la izquierda, por la que deberemos ascender matando sanguijuelas hasta llegar a una máquina de taladrar que nos dará acceso a la fundición. Allí esperaremos sobre uno de los agujeros del suelo a que aparezca de nuevo la plataforma flotante, que nos conducirá a tierra firme. En la sala contigua hallaremos un pilar que sube y baja de forma brusca. Posándonos sobre él conseguiremos llegar hasta la parte superior del recinto, que comunica con la sala de máquinas. Muy pronto todo comenzará a venirse abajo, así que tendremos que desandar el camino realizado por el pasillo del fondo hasta llegar a la sala de embarque del tren.



▶ EN CUANTO SE DETENGA el transporte utilizaremos como pasarela la columna derruida, llegando hasta una especie de prisión cilíndrica llena de celdas unipersonales. Aquí tendremos que apañárnoslas lo mejor posible para llegar hasta la sala de control de la parte superior, desde donde desactivaremos el seguro de las celdas y pondremos en funcionamiento el ventilador de los túneles de aire. Hecho esto volveremos abajo y accederemos a la puerta que antes estaba cerrada, para hablar con un prisionero que nos exhortará a raptar al comandante imperial, al que podremos obligar más tarde a abrir las compuertas del hangar. Una vez en el hangar, ▶▶

Quiz 1

¿Qué puede ocurrir si nuestro sable láser entra en contacto con el agua?

A. El haz de luz se apaga de inmediato.
B. Nos electrocutamos momentáneamente.
C. El sable queda inservible.

deberemos defender a los prisioneros acabando con los soldados imperiales, y acto seguido lanzarnos al túnel de ventilación, accesible a través de las pasarelas metálicas del hangar. Por fortuna habíamos activado el ventilador anteriormente, así que no será complicado descender sin sufrir daños. Por último, atravesaremos otra gruta plagada de bichos "muerde-pantorrillas" –será conveniente usar las gafas de visión nocturna– hasta encontrar la sala del comandante, el cual apenas opondrá resistencia; para forzarle a cumplir nuestras órdenes habrá que apuntarle con el arma en todo momento, o de lo contrario se detendrá. Lo demás será pan comido.

Quiz 2

¿Qué sucede cuando utilizamos el truco mental sobre un enemigo débil?

A. Queda atontado durante unos instantes.
B. Obedece todas nuestras órdenes.
C. Ya no vuelve a atacarnos más.

▶ **AHORA QUE LOS** prisioneros ya han sido liberados, tendremos que vérnoslas con un, aparentemente, indestructible AT-ST. En lugar de dispararle inmediatamente, evitaremos sus ataques y activaremos la plataforma-ascensor de la izquierda para llegar hasta la ametralladora láser desde la que combatir al AT-ST y dar buena cuenta de los soldados imperiales.
Inmediatamente aparecerá otro AT-ST del hangar con ganas de marcha. De nuevo al pie del cañón, recorreremos el camino hacia la compuerta del fondo, acabando con los soldados que nos vayamos encontrando en el cañón, hasta alcanzar el ascensor que nos lleve a la parte superior, desde la que podremos dar buena cuenta de los soldados que hayan quedado en la parte inferior, con especial interés por el AT-ST. Siguiendo la pasarela metálica, y evitando electrocutarnos con el impulso eléctrico que producen los cañones antiaéreos, llegaremos hasta una sala llena de AT-ST's inactivos.
En una de las habitaciones cercanas encontraremos el dispositivo que desactiva el escudo protector de los cañones antiaéreos. Hecho esto tan sólo restará destruir tranquilamente los cañones usando la torreta móvil, y dirigirnos hacia el final del nivel, donde nos enfrentaremos al temible Desann.



■ Para acabar con los AT-ST de las minas de Artus tendremos que utilizar las torretas móviles de los pisos superiores, o no conseguiremos dañarlos.



■ Mantener con vida a algunos personajes aliados es tan importante como conservar la nuestra.



■ Si no somos cuidadosos, las trampas de fuego o electricidad acabarán con nosotros.

Sable láser "3 en 1"

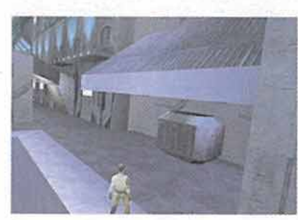




EL SABLE LÁSER no cambia de color a lo largo del juego, pero existen tres modos de lucha totalmente diferentes que pueden ser configurados a voluntad durante las misiones. Para ello contamos con un indicador visual junto a la vida que muestra tres colores diferentes según el modo escogido (azul, amarillo y rojo), en función del estilo de lucha que deseemos (rápido/débil, ágil/medio ó lento/poderoso), y si bien dichos estilos son opcionales, conviene saber que la correcta elección de los mismos determinará el resultado final de cualquier enfrentamiento. Así que sed cuidadosos.

ESCOGER ERRÓNEAMENTE nuestro estilo puede significar el fracaso más estrepitosos. Así, el modo rápido es adecuado para enfrentamientos con grupos de enemigos débiles muy numerosos, mientras que el medio es más indicado para la lucha mano a mano contra caballeros jedi oscuros. El estilo más poderoso y lento no es muy útil por norma general, aunque puede ser un buen aliado en combinación con la fuerza de velocidad, ya que todo se ralentiza proporcionalmente y disponemos de ventaja para situarnos a espaldas del atacante.

TRAS LIBERAR A LA UNIDAD R5 EN BESPIN, ESTA SE ENCARGARÁ DE ABRIRNOS LAS PUERTAS NECESARIAS, PERO DEBEREMOS EVITAR QUE LA DESTRUYAN, O LA MISIÓN FRACASARÁ

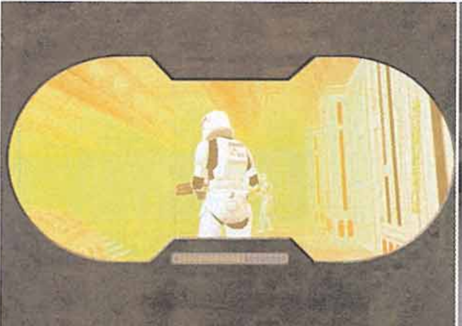


MISIÓN 4: NAR SHADDA

▶ **AUNQUE LUKE** nos ha devuelto el sable, en esta misión no podremos desenfundar el arma hasta que amenacemos al tendero del bar, momento en el que toda la escoria galáctica se lanzará contra nosotros, obligándonos a esquivar granadas y asestar mandobles a diestro y siniestro.
En el exterior, siguiendo el camino de la izquierda encontraremos un ascensor que nos acercará a un balcón, al que saltaremos para ascender hasta una barandilla elevada, desde la que nos lanzaremos al cobertizo inferior, de forma que podamos activar un puente replegado. Siguiendo dicho puente encontraremos un ascensor bloqueado que podremos operar jugando con el movimiento de una caja y la ayuda de la fuerza. Una vez arriba, pulsaremos un panel para desplegar una nueva rampa por la que ascender, hasta llegar a unas cristaleras, cerca de las cuales hallaremos dos ascensores. Tomando el más pequeño podremos descender de nuevo para alcanzar el transporte flotante, que a su vez nos servirá de plataforma de salto hacia otro ascensor. Una vez en el puente acristalado, veremos que hay una carga explosiva colocada maliciosamente, así que convendrá que la desactive-



Para evitar los ataques de estrangulamiento de los iniciados tan sólo tendremos que utilizar el poder de "empuje" como contramedida.



Las gafas de visión nocturna son casi imprescindibles en pasajes oscuros o poco iluminados.



Conviene hacer un uso prudente de los botiquines bacta, guardándolos para las ocasiones necesarias.

Controla tus poderes

LA CLAVE DEL ÉXITO en «Jedi Outcast» es, definitivamente, el correcto dominio del teclado / ratón. Con más de 15 teclas útiles a nuestra disposición cualquiera puede volverse loco buscando la función deseada, así que sería conveniente dedicar unos cuantos minutos a la correcta configuración de los controles o la sensibilidad del ratón.

SITÚA LOS PODERES de la fuerza lo más cerca posible de las teclas de dirección, de forma que su uso no te obligue a distraer la atención de la pantalla ni a soltar el ratón en momentos extremadamente angustiosos, ni tampoco olvides que el cambio de cámara resultará esencial en algunos pasajes, por mucho que te guste uno u otro modo.

RECONFIGURA los controles según avances en el juego, ya que al no disponer de poderes en los primeros niveles no sabrás a ciencia cierta si la colocación de las teclas te resultará ventajosa en adelante. Seguramente desarrollarás preferencias y manías enseguida, por lo que te será mucho más cómodo "acercar" a tus dedos a las fuerzas más utilizadas según avances.

mos disparando sobre ella. Luego encontraremos un pequeño embalse de agua electrificado. Reventando el barril junto a la pared accederemos a la sala contigua y podremos romper las tuberías para desactivar la electricidad y atraeremos el puente hacia nosotros para saltar al piso superior, donde operaremos unas aspas para llegar hasta el contenedor de basura flotante.

Montados en el contenedor móvil utilizaremos la fuerza sobre los interruptores de los almacenes para forzar un camino rectilíneo que nos llevará directamente hasta la planta de reciclaje.



MUCHO CUIDADO, porque el contenedor se dirige a su punto muerto, así que tendremos que saltar antes de que caiga en la cinta de transporte. Dentro de la planta buscaremos el único recinto de planchado de basura accesible. Saltando en su interior y evitando ser estrujados por el mecanismo, llegaremos hasta un nuevo reto de saltos entre cajas, con precipicio incluido, para más emoción, que nos conducirá a un conducto con contenedores bloqueando el paso. En lugar de intentar seguir adelante, simplemente moveremos el contenedor y volveremos sobre nuestros pasos hasta la sala de trituradores de basura. Desde ahí, buscaremos una sala con una gran pared de cristal, en la que hallaremos una caja movible que revelará otro conducto con un contenedor que podremos desplazar para acceder a un pasillo electrificado.

Recorriendo el corredor lleno de individuos molestos distinguiremos una nueva sala inferior con cajas apiladas. En lugar de descender, buscaremos una trampilla junto a la pequeña cuesta, que nos permitirá disparar a un contenedor de la sala contigua, causando un boquete en la pared, justo lo que necesitábamos para avanzar.

Quiz 3

¿Qué colores de espada láser podemos escoger a lo largo del juego individual?

A. Rojo, verde o azul.

B. No podemos escoger el color del sable.

C. Rojo (Sith), Azul (Jedi).



SI SEGUIMOS EL BOQUETE abierto en dicha sala y rompemos, con ayuda del sable, la puerta bloqueada, llegaremos hasta Lando, el cual nos dará la clave de acceso que buscamos. Ahora desandaremos de nuevo el camino para continuar por el lugar desde el que habíamos disparado a la caja explosiva, y seguiremos por las pasarelas elevadas de la planta de reciclaje, hasta llegar al centinela que nos pide la clave.

Ahora que Lando ya es libre, necesitamos acceder a su nave para escapar. En primer lugar atravesaremos una sala oscura con la ayuda de las gafas y accederemos al exterior, en busca de una cúpula con torretas láser que acosan a nuestro amigo. Luego buscaremos una forma de acercarnos a la lengüeta más cercana a las torretas destruidas, saltando con pericia hacia la cúpula. Desde ella podremos acceder a los controles de la puerta del hangar.

Nada más reunirnos con Lando aparecerán tres hordas de enemigos que deberemos suprimir lo más rápidamente posible, con la ayuda de la velocidad. Pero no todo acaba ahí, porque la nave no tiene combustible, así que eliminaremos las cajas de los laterales para acceder a las dos salas de apertura de los conductos, y a continuación recordaremos los símbolos de los dos tubos de fuel adosados a la nave. Ahora restará buscar la zona de las válvulas –junto a las tuberías del exterior– e introducir los códigos, volviendo de nuevo con Lando. Al entrar en la nave veremos aparecer a Reelo acompañado de sus secuaces, pero con la ayuda de la ametralladora retráctil no será complicado despejar la pista de matones.



MISIÓN 5: BESPIN CITY

NUESTROS PROGRESOS como jedi empiezan a ser notables, lo que nos otorga poderes de autocuración y trucos mentales, entre otros. Para ascender a los primeros niveles romperemos una de las trampillas y, evitando las corrientes de aire, nos situaremos sobre la plataforma-ascensor. Arriba operaremos un terminal para, con el uso de la velocidad, atravesar una sala con chorros de fuego, hasta llegar a un ascensor que nos conducirá a un recinto cilíndrico protegido por campos de fuerza eléctricos. Para ascender por dicho recinto tan sólo tendremos que usar convenientemente el salto y la autocuración, pasando de ascensor en ascensor ▶▶

con mucha paciencia. El siguiente reto consistirá en utilizar las corrientes de aire para saltar justo en el momento oportuno, ascendiendo de plataforma en plataforma hasta llegar frente al primer caballero renacido, con el que deberemos luchar a muerte. Al final nos espera una sala de carbonita y un nuevo y peligroso duelo jedi.

Tras liberar a la unidad R5, esta se encargará de abrirnos las puertas necesarias, pero deberemos protegerla de ataques enemigos. Mucho cuidado porque si no nos adelantamos a sus tendencias suicidas perderemos al robot en numerosas ocasiones. Recorrer las calles de Bespin no será muy complicado teniendo en cuenta las estrategias anteriores, hasta llegar frente a la secuaz femenina de Desann. La lucha contra ella es similar a la de los renacidos, sólo que mucho más dura, así que habrá que echar mano del salvado rápido cada vez que consigamos acertarle un golpe certero.



MISIÓN 6: PUERTO DE CAIRN

▶ **EN ESTA PANTALLA** existen tres hangares y una pista de lanzamiento. Comenzamos en el primer hangar; se distingue por una cinta transportadora de objetos y una pequeña nave. Si nos dirigimos a la pista de lanzamiento, veremos que los ascensores no funcionan, puesto que no disponen de electricidad. Yendo al segundo hangar, repleto de cajas nos toparemos con... ¡Luke! e iniciaremos una lucha conjunta contra tropas imperiales y guerreros oscuros. Despejado el camino restableceremos la electricidad desde la sala de control y volveremos al puesto de manejo de compuertas, donde activaremos la de la derecha –la única en la que no hemos estado– y bajaremos velozmente antes de que vuelva a cerrarse. Allí encontraremos una nave imperial que nos servirá de apoyo para saltar al corredor elevado, desde el que podremos alcanzar la trampilla de servicio.

Recorriendo los estrechos pasillos y desactivando los campos de fuerza saldremos a otra habitación repleta de soldados y oficiales, que nos permitirá acceder a la sala de ascensores, a través de los cuales alcanzaremos la siguiente sala, donde un oficial nos abrirá la puerta si le presionamos con trucos mentales.

La siguiente parte no será demasiado compleja de resolver, simplemente tendremos que destruir el brazo que opera la plataforma e ir yendo de sala en sala –nos toparemos con algunos renacidos y AT-STs– hasta alcanzar el reactor de Cairn. Será un camino más metódico que complejo.



▶ **UTILIZAREMOS TODA** nuestra destreza con la velocidad para esquivar los flujos eléctricos que recorren los pasillos, hasta alcanzar un punto sin salida en el que disparando a las columnas se abrirá un boquete en la pared, que nos servirá para acceder al siguiente pasillo de flujos eléctricos.

El objetivo será llegar hasta los generadores de los impulsos y desactivarlos para despejar el camino, hasta llegar a una sala cilíndrica gigante, por la que nos moveremos siguiendo la tónica habitual de ascensores, llaves y plataformas, etc...

Finalmente nos toparemos con la nave Doomgiver, pero para llegar hasta ella tendremos que evitar los controles imperiales.

Si suena la alarma estaremos vendidos, así que será conveniente que nos desplacemos con celeridad sin levantar sospechas.

Para llegar al otro extremo tendremos que desactivar un campo eléctrico que nos impide el paso, así como apagar las luces de una sala y cruzarla digamos, "de tapadillo", para evitar ser detectados por tropas enemigas y tener problemas.

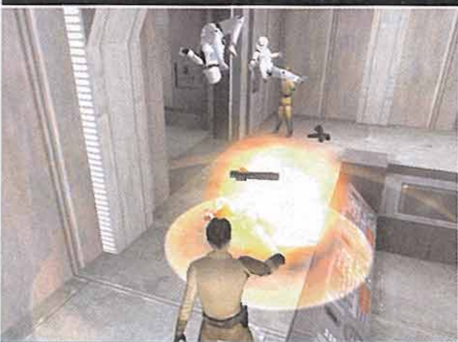
Quiz 4

¿Qué personaje es el encargado de devolvernos el sable láser utilizado en anteriores entregas?

A. Luke Skywalker.
B. R2-D2.
C. Desann.



Yavin no sólo está plagado de soldados imperiales, sino de caballeros oscuros y vehículos AT-ST. Perderse por sus rincones será demasiado sencillo.



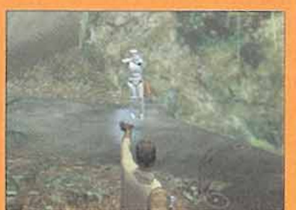
Los detonadores termales son idóneos para acabar con grupos de dos o más enemigos a la vez.



Si analizamos detenidamente cada enfrentamiento, evitaremos emboscadas evidentes.

Combinación ganadora





CON OCHO PODERES jedi a tu disposición y más de quince armas de fuego, es evidente que el juego ofrece infinitas posibilidades de resolución a los enfrentamientos. Sin embargo, todos desarrollamos gustos personales, y eso en ocasiones puede llegar a complicarnos la vida innecesariamente. Mientras algunos evitamos en lo posible el uso del sable, abusando del arsenal galáctico, otros desarrollamos un gusto excesivo por las técnicas jedi. Como en todo, la virtud está en el medio, así que aprende a usar todas las técnicas a tu alcance.

COMBINA ADECUADAMENTE los poderes de la fuerza con las armas de fuego y el sable láser y descubrirás formas mucho más efectivas (y divertidas) de anular los ataques enemigos. Los empujes/atracciones masivos son muy útiles contra grupos elevados de enemigos, mientras que las armas de larga distancia te ahorrarán el trabajo sucio en muchas ocasiones. Aunque no lo parezca, los enfrentamientos desventajosos pueden ser resueltos sin sufrir un solo rasguño combinando velocidad con trucos mentales con empujones y con el uso de nuestro sable láser.

■ Si logramos mantener con vida a los padawan, estos nos ayudarán a combatir sucesivas oleadas de caballeros oscuros infiltrados en la academia.

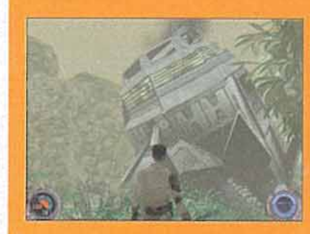


■ Yavin es el lugar adecuado para aprender a usar el sable láser con destreza antes del combate.



■ La mayoría de alturas pueden ser salvadas con facilidad en cuanto obtengamos nuevos poderes.

¿Callejón sin salida?





TENER PRISA es uno de los errores más graves que podemos cometer al jugar a «Jedi Outcast», ya que puede llevarnos a quedar atascados sin razón aparente. Los puzzles y desafíos que presenta el juego no son muy complejos, pero si desatendemos asuntos tan básicos como recolectar una llave o dejar áreas por explorar, posiblemente lleguemos a un callejón sin salida provocado por pequeños detalles pasados por alto. Aunque no todas las llaves son imprescindibles, como norma general es conveniente "pasar por encima" de los oficiales abatidos para recolectar sus tarjetas de acceso.

EXPLORANDO todos los rincones no sólo evitaremos olvidar pulsar paneles de control poco evidentes, sino que nos reportará algunos valores añadidos. Si prestamos atención a zonas oscuras, techos, trampillas o escalones descubriremos que la solución era mucho más sencilla de lo que aparentaba y nos toparemos en numerosas ocasiones con áreas secretas e ítems adicionales que nos alegrarán la vida y que al mismo tiempo nos permitirán mejorar sustancialmente la experiencia de juego, aumentando nuestros retos.

PARA EVITAR SORPRESAS DESAGRADABLES EN LOS ENFRENTAMIENTOS ESPECIALES CON ENEMIGOS PODEROSOS CONVIENE QUE ABUSEMOS DEL Y GUARDADO RÁPIDO

Jedi contra Jedi





LOS DUELOS con iniciados son muy espectaculares, pero pueden llegar a crisparnos los nervios si no usamos la cabeza. Tras los primeros enfrentamientos será conveniente buscar una forma rápida y efectiva de acabar con ellos cuanto antes, evitando complicaciones.

LOS INICIADOS esquivan muy bien nuestros golpes y repelen fácilmente la mayoría de "trucos" jedi, así que será conveniente "forzarles" a bajar la guardia combinando los poderes de la fuerza con los ataques cuerpo a cuerpo. El uso de armas láser queda, evidentemente, descartado.

LA VELOCIDAD es uno de nuestros mejores aliados para atacar por la espalda, ya que ralentiza la acción y nos permite encontrar fácilmente los puntos flancos sobre los que asestar el mandoble definitivo que acabará con el enemigo. Más vale un golpe certero que diez superficiales.

EN ATAQUES COMBINADOS de varios iniciados o iniciados acompañados de soldados deberemos buscar el alejamiento del enemigo más poderoso y centrarnos en acabar con la amenaza más débil, priorizando nuestros ataques y escondiendo nuestra espalda.



MISIÓN 7: EL DOOMGIVER

▶ **LA RESOLUCIÓN** de los primeros pasos dentro del Domgiver es conocida (llaves, ascensores, puertas, etc). Únicamente cabe destacar que será necesario operar una unidad R5 para liberar el acceso de algunas puertas; los droides pueden atravesar campos de fuerza. Tras encontrar la línea de tranvías, tomaremos cualquiera de ellos para luego buscar los códigos de desactivación del ordenador principal, ubicados en una sala con varios niveles de cabinas y un precipicio. En tres de las citadas cabinas hallaremos los códigos que estamos buscando. Una vez pulsados los símbolos correctos, nos encararemos de nuevo al ordenador principal y activaremos los paneles correspondientes.

En la zona de hangares seguiremos la estrategia habitual, eliminando decenas de soldados imperiales y buscando los accesos correspondientes, hasta llegar a reunirnos con Jan, con la que deberemos efectuar un juego de intercambio de interruptores para lograr pasar por todas las puertas.

▶ **LLEGAREMOS** hasta una nueva sala cilíndrica con precipicio incluido, en la que podremos empujar a los soldados hacia el abismo. Recorriendo los pasillos concéntricos a la sala llegaremos hasta una habitación de control que nos servirá para extender la tubería que falta. De nuevo junto al ▶▶

Quiz 5

¿De cuántos modos de disparo dispone un vehículo "AT-ST walker"?

A. Uno, láser.
B. Dos, láser y misiles.
C. Dos, rápido y lento.

DESANN UTILIZA EL SABLE CON MAESTRÍA Y COMBINA LA FUERZA CON RAPIDEZ, ASÍ QUE SERÁ MEJOR MANTENER LAS DISTANCIAS, RECUPERARNOS Y VOLVER DESPUÉS A LA CARGA



Para enfrentarnos a Desann en condiciones más ventajosas será necesario obtener pequeños impulsos de poder, situándonos bajo el haz de fuerza.



Algunas zonas sólo son accesibles por unidades R5 ó R2 teledirigidas por nosotros.

Con la ayuda de la fuerza podemos forzar o retraer efectos naturales, pasarelas y objetos.

precipicio, caminaremos por la columna a modo de pasarela para acceder a la única puerta que dispone de interruptor operable. En el interior de la estructura central veremos cuatro trampillas, una de las cuales nos conducirá a otra zona con ascensores y más enemigos, hasta llegar a la sala del generador de escudos. Una vez hayamos tirado abajo las defensas de la nave, aparecerá Fyyar, –bastante cabreado, por cierto– dentro de un potente traje de protección. El método consistirá en acercarnos con cuidado a su escudo y asestarle mandobles con el estilo medio de sable, hasta que su protección desaparezca, momento que aprovecharemos para activar la velocidad y hacerle añicos. Como en todos los enfrentamientos especiales, conviene que abusemos del guardado rápido. Tras acabar con la amenaza, la gravedad de la nave se vendrá abajo, por lo que tendremos que apañárnoslas para salir flotando hasta la cápsula de escape.



MISIÓN 8: LUNA DE YAVIN

HEMOS LLEGADO POR FIN a los terrenos pantanosos de Yavin, tras la pista del malvado Desann. Este nivel es básicamente de "confusión", lo que significa que la niebla y lo ambiguo de las texturas harán que nos perdamos a menudo. Cuidado al usar el sable láser porque en contacto con el agua se "apagará", dejándonos totalmente desprotegidos.

En cuanto hayamos recorrido los primeros tramos nos toparemos con varios jedi renacidos, con y sin armadura, así que será conveniente permanecer atentos, aunque si queremos evitar algunas luchas, siempre podemos intentar lanzarlos a un lago y atacarlos desde una posición privilegiada. El camino a partir de la segunda mitad es bastante lineal, así que tan sólo tendremos que atravesar los terrenos pantanosos y eliminar algunos AT-ST con los lanzacohetes para llegar al cañón.

EN CUANTO ATRAVESEMOS la nave de aterrizaje de tropas veremos que hay un AT-ST vacío, listo para ser pilotado. Una vez tengamos bajo nuestro control semejante animalito metálico, avanzaremos pisoteando y barriendo soldados imperiales, intentando acabar en primer lugar con los lanzacohetes y torretas. Inmediatamente nos toparemos con AT-ST's enemigos, así que será conveniente cambiar a fuego alternativo (misiles) y disparar, o nuestro cachalote acabará muy tocado y tendremos problemas.

Al llegar a las salas de entrenamiento veremos a varios caballeros renacidos luchando contra alumnos jedi. Si somos rápidos, podremos salvar a la mayoría de ellos, que no dudarán en seguirnos para sucesivas batallas. Por último, tan sólo restará perseguir a Desann por la madriguera en la que se oculta.

Quiz 6

¿Cómo podemos librarnos del estrangulamiento de un guerrero iniciado?

A) Utilizando "empujar".
B) Consumiendo un botiquín.
C) Pulsando "salto" repetidas veces.



MISIÓN FINAL: DESANN

ANTES DE ENFRENTARNOS con Desann, deberemos sortear las trampas. La primera puerta puede ser destruida fácilmente, revelando un pasillo aparentemente tapiado (el muro es una ilusión óptica). Las llamas del siguiente corredor tampoco presentarán complicación alguna si empleamos la fuerza de empuje. Finalmente nos encontramos con tres puertas, todas ellas protegidas por… ¿Desann? No, está claro que al menos dos de las siluetas son una ilusión. Nos dirigiremos hacia la puerta situada a nuestra izquierda y apagaremos las llamas cortando las tuberías con el sable. Eso nos dará acceso a un túnel en el que tendremos que pulsar varias runas –una de ellas queda algo camuflada– para acceder al encuentro final con Desann. Las claves para vencerle han sido desarrolladas en el recuadro "El enfrentamiento final". Que la fuerza os acompañe.

J.M.

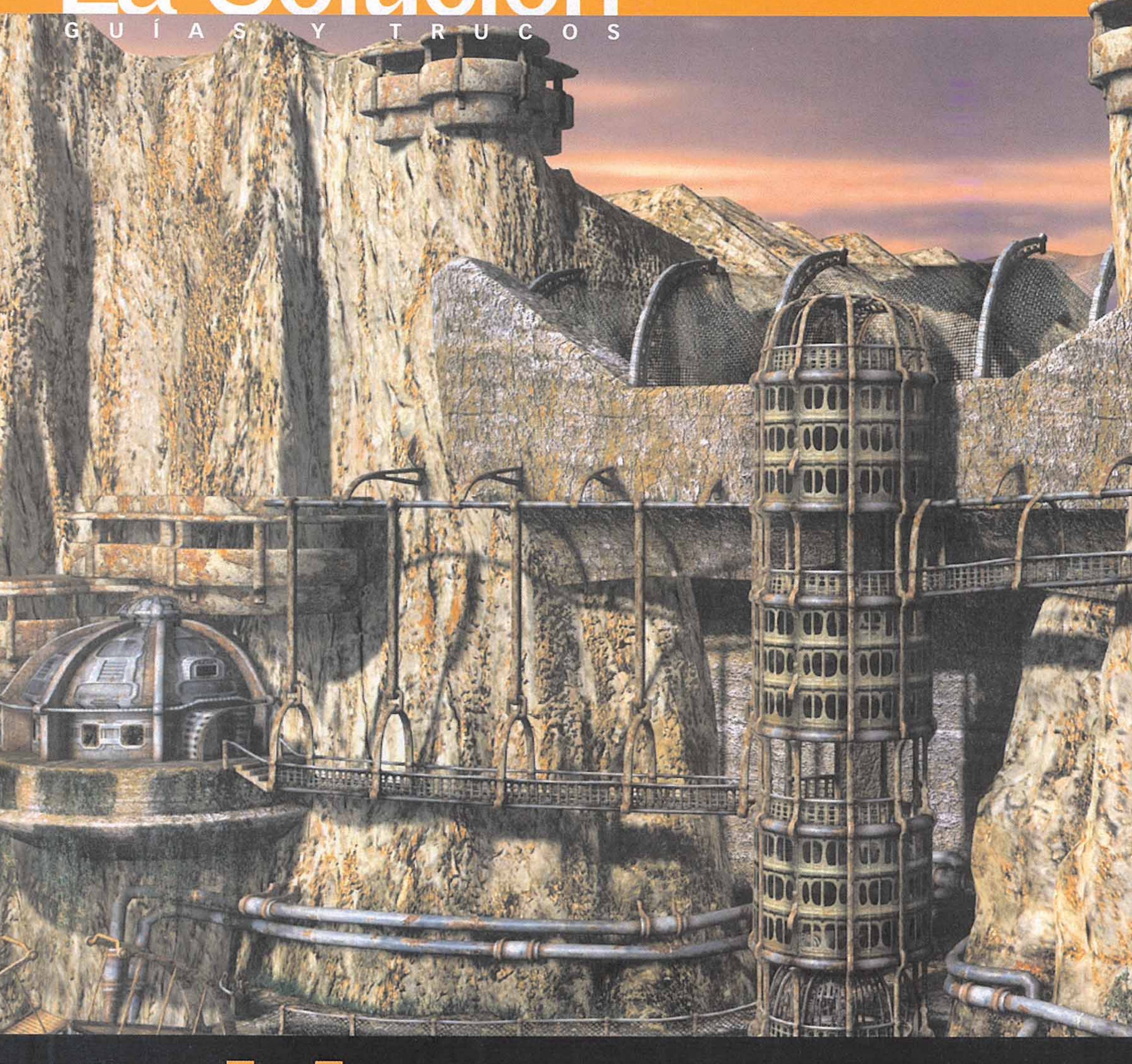
El enfrentamiento final

DESSAN ha utilizado un flujo de poder especial, así que si queremos estar a su altura debemos pulsar los dos botones de ambos extremos de la sala activando el rayo cenital, que nos permitirá obtener un aumento de poder que nos volverá invencibles durante unos segundos, tiempo que aprovecharemos para activar la velocidad y asestarle todos los mandobles que podamos.

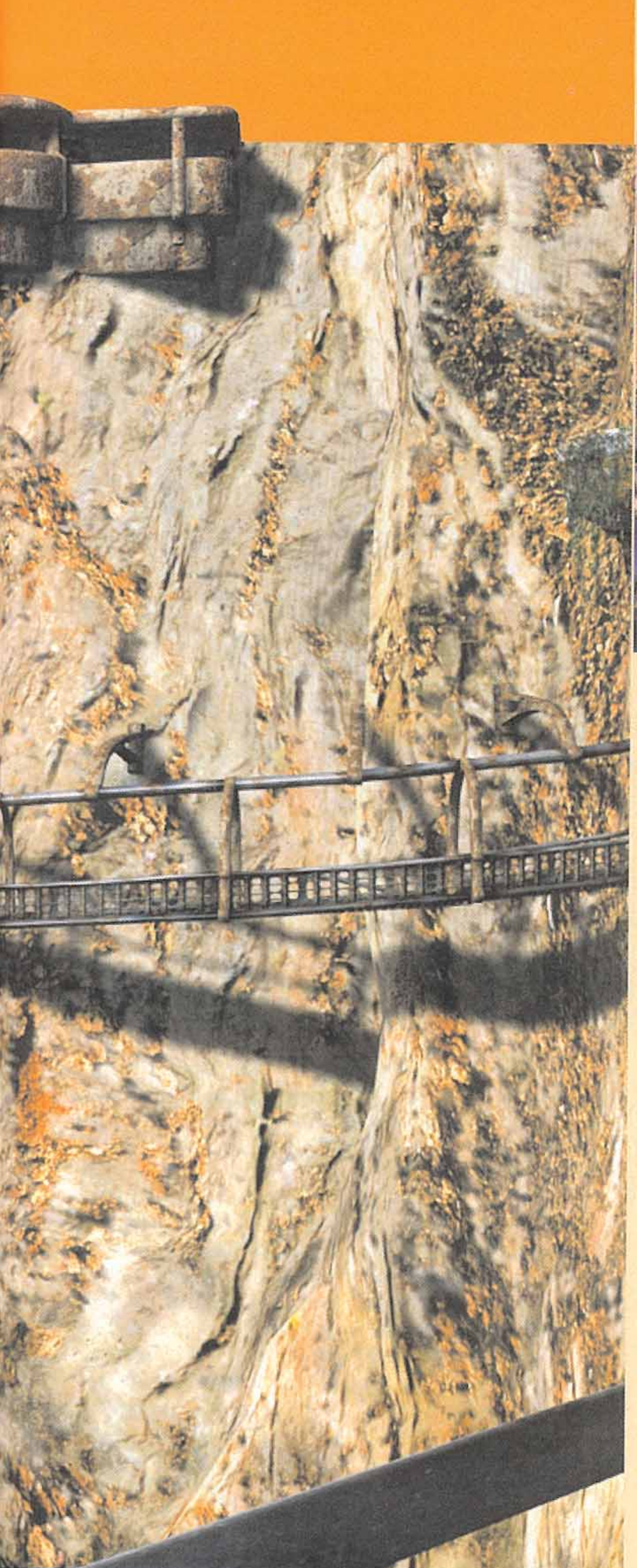
NO HAY UNA TÉCNICA concreta para acabar con el lagarto, lo que implica que si medimos nuestros poderes jedi con él tentaremos a la suerte. Desann utiliza el sable con maestría y combina la fuerza con rapidez. Lo mejor es mantener las distancias, tener paciencia, cargar energía y volver al ataque.

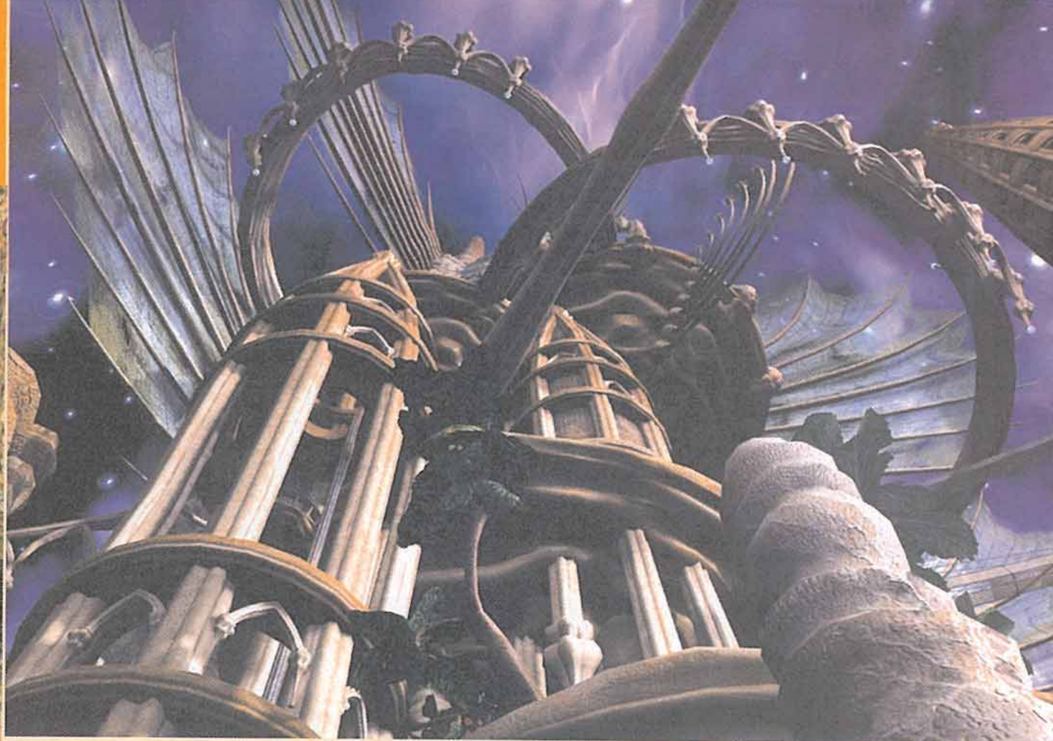
Soluciones Quiz

1. A. El haz de luz se apaga de inmediato.
2. A. Queda atontado durante unos instantes.
3. B. No podemos escoger el color del sable.
4. A. Luke Skywalker.
5. B. Dos, láser y misiles.
6. A. Utilizando "empujar".



Schizm
Descubre el misterio
(2ª parte)





Si hay un juego casi imposible de resolver sin ayuda de una guía ese es, sin duda, «Schizm». El mes pasado os ofrecimos la primera parte de esta completa solución, que ahora concluimos. El secreto de las desapariciones de Argilus va a ser, por fin, desvelado.

En la entrega del mes pasado, Sam Mainey y Hannah Grant apenas comenzaron a explorar el recóndito planeta Argilus. ¿Qué ha ocurrido con sus habitantes? ¿Dónde están los científicos enviados para investigar tan enigmática civilización? Todas esas preguntas se irán desvelando, poco a poco en este artículo, pero antes, para refrescaros la memoria, hemos querido comenzar recapitulando dónde nos quedamos exactamente en la entrega anterior de la solución de «Schizm».



ANTECEDENTES

El mes pasado dejamos a nuestra protagonista, Hannah, frente al órgano de la catedral alienígena.
Por su parte, el capitán del Ángel ya había calculado la altura real de los cinco faros emergentes en las afueras del templo oriental. Puesto que el signo amarillo del muro exterior del templo y de la máquina medidora del primer piso es el mismo, eso debe de significar, sin duda, que están relacionados entre sí. Lo mejor será investigar sobre este asunto y ver qué pasa.



EL PASADIZO DE LA ESTATUA

Sin perder ni un segundo, Sam penetró en el templo, bordeó la piscina por el lado izquierdo, y subió las escaleras grandes hasta el primer piso, para llegar a la sala de la máquina medidora. Debía insertar los datos de los faros de alguna forma. (Ofrecemos una solución más detallada en el recuadro "Los cinco faros"). Como recompensa, obtuvo un filtro óptico. Sam Mainey continuó su exploración por el borde de la piscina. Al acercarse a la enorme estatua del lateral, un monje hizo acto de aparición y pronunció unas palabras. Sam las asoció a los gramófonos que había escuchado anteriormente. Así supo que el monje se refería a los colores Negro, Blanco y Verde. Cruzó la piscina por el puente de madera sobre las aguas, y tomó el pasaje de la izquierda, hasta el pasadizo detrás de la gran estatua. Podía divisarse una escalera bajo la hoja, pero era inaccesible. Por tanto, volvió sobre sus pasos y continuó todo recto. A la izquierda halló la réplica de los gramófonos. Colocó el color azul en el de más a la izquierda, y agitó las campanas que tenían los colores Negro, Blanco y Verde, en ese orden: la hoja bajo la gran estatua se desplazó, revelando las escaleras que llevaban a un túnel bajo la piscina. Sam lo recorrió hasta el final, arribando a la catedral en la que, supuestamente, esperaba Hannah. Incluso llegó hasta el mismo altar donde estaba el órgano pero, aunque sus coordenadas eran las mismas, no podían verse. ¡Ambos estaban en dimensiones distintas! Eso explicaba las desapariciones.

▶ **SAM CAMINÓ HACIA** la estatua de la catedral, subió hasta su cabeza por la escalera, y colocó el filtro óptico en sus ojos: el rayo de luz incidió sobre la placa del suelo, desvelando unas coordenadas de navegación. Por desgracia, eran las viejas, así que tendría que utilizar las tablillas para descubrir la fórmula de conversión. (La solución al enigma se explica en el recuadro "El cambio de coordenadas").

Había llegado el momento de que Sam explorase las islas visitadas por Hannah. Salió de la catedral por el túnel al lado de la estatua, y montó en ▶▶

Quiz 1

¿Qué famoso escritor ha creado el guión de «Schizm»?

A. Terry Tratchett
B. Terry Dowling
C. Michael Crichton

la silla volante para alcanzar la isla. Bajó una cuesta y tomó el ascensor hasta la máquina de las coordenadas. Miró la rueda con la mano-escáner y pulsó el primer botón verde. Después recorrió el pasaje de pinchos eléctricos, montó en el funicular, y subió por la cuesta hasta el nivel donde estaba el recipiente con forma de pera. Allí se encontró con un nativo; prometió cambiarle una perla por una unidad de aceite. Sam no sabía cuánto era eso, así que fue hasta el bidón con forma de pera, y pulsó el símbolo que había visto en el altar del templo –el número romano III. Después recogió la botella recién llena, detrás del recipiente, y regresó al altar del templo oriental.

Quiz 2

¿Cuántos sistemas de transporte existen en Argilus?

A. Dos
B. Siete
C. Cinco

El sacerdote le dijo que esa no era la medida correcta... ¡El nativo lo había engañado! Ahora tendría que regresar al bidón de aceite, pero esta vez acompañado por Hannah.

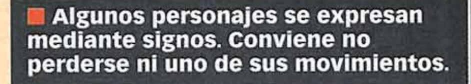


▶ SAM SE DIRIGIÓ a la silla móvil y esperó allí a su compañera. Hannah se montó y cruzó al otro lado. Aunque Sam no podía verla, hizo lo mismo. A continuación bajó la cuesta y tomó el ascensor hasta las ruedas de coordenadas. Hannah también tomó el mismo camino para llegar a idéntico lugar. Fue ella la que pulsó el primer botón verde y puso la mano en el escáner. La isla flotante se desplazó hacia su lugar de partida. Ya en el otro lado, Hannah se montó en la silla móvil, atravesó el camino de pinchos y llegó hasta el pulsador del funicular, que activó. En el otro lado tomó el segundo ascensor hasta el piso superior. Mientras, Sam recorrió idéntico camino hasta la góndola. En lugar de tomar el ascensor de Hannah, subió la cuesta hasta la casa del argilusiano. Éste le pidió disculpas por el error, y le dijo que la perla estaba en el ascensor. Sam corrió al elevador tomado por Hannah, y como el hueco estaba desocupado, pudo tomar la perla. Después regresó al recipiente con forma de pera, devolvió la botella de combustible a su lugar de origen, pulsó sobre la escala de símbolos, y todas sus perlas desaparecieron, obteniendo la medida correcta de aceite.



■ ¡Mucho cuidado con las apariciones! No todas son sinceras, y puede que alguno de sus "supuestos" consejos sólo logren confundirnos...





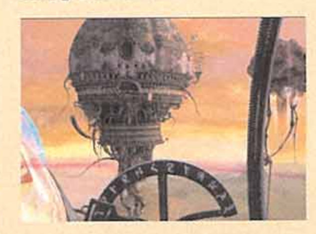
■ Algunos personajes se expresan mediante signos. Conviene no perderse ni uno de sus movimientos.



■ El ascensor controlado por Hannah ha dejado al descubierto un hueco donde Sam encontrará la perla.

HANNAH SE INTRODUJO EN UNA VAGONETA, CONTROLADA POR UNA COMBINACIÓN DE SÍMBOLOS QUE NO CONOCÍA. ¡ESTABA COMPLETAMENTE ATRAPADA!

▶ VOLVIÓ A APODERARSE de la botella, y regresó a la sala de navegación. Hannah lo imitó. Ahora fue Sam el que apretó el segundo botón verde y puso la mano en el escáner. Le entregó la botella al sacerdote, y éste se la cambió por un disco de coordenadas. Si quería descifrar el código, Sam debía introducir el CD en la maquinaria de la plataforma donde resolvió el puzzle de los gases. Para llegar hasta allí necesitaba el globo, así que salió del templo oriental por la puerta principal, bajó las escaleras, cruzó los puentes chinos, y arribó hasta el puerto de atraque. Ya en el globo, el capitán del Angel pulsó el primer botón azul, bajo el manillar izquierdo, y después el gran botón central, para regresar a la plataforma.

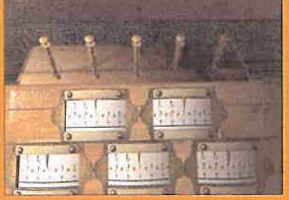


EL COMPLEJO MATIA

Buscó la máquina de coordenadas en el otro extremo de la instalación, y colocó el CD. Se fijó en los tres símbolos bordeados en azul: de afuera adentro, los fue pulsando y apuntando los símbolos que iluminaban. Regresó al globo e introdujo las coordenadas en el asien-

Los cinco faros





CON LAS ALTURAS REALES de los cinco faros, usar la máquina medidora no es demasiado complicado que digamos.
Dicho artilugio (la máquina medidora) dispone de cinco visores con regletas de hasta cincuenta unidades, anotadas en la numeración alienígena, pero tranquilos porque no hace falta conocer al dedillo esta numeración pues las medidas obtenidas se encuentran en unidades absolutas.

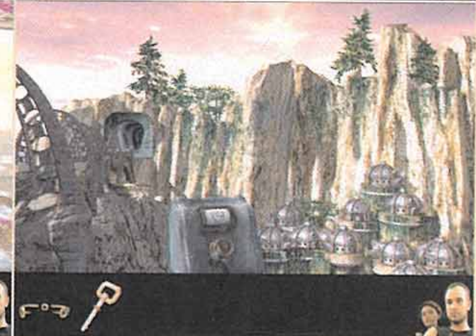
NUMERAR LOS VISORES de izquierda a derecha, y colocar cada altura calculada de los faros en cada visor es lo único que hay que hacer para resolver este puzzle. Para ello, sólo hay que arrastrar la aguja hacia la derecha, contando los signos manualmente. Es decir, en el visor de más a la izquierda, mover la aguja 22 posiciones. En el segundo visor, 13 posiciones, y así con todos los paneles. Los datos a utilizar son:
-Faro 1: 22
-Faro 2: 13
-Faro 3: 21
-Faro 4: 14
-Faro 5: 27



La vagoneta de la isla Matia se controla mediante una serie de símbolos que indican el destino. Sam deberá descubrirlos para ayudar a Hannah.



Los globos nos permiten alcanzar las distintas islas. Pero antes hay que descubrir sus coordenadas...



La isla Matia dispone de varios asentamientos argilusianos a los que se accede por medio de un monorraíl.

Las dimensiones paralelas

MANEJAR A DOS PROTAGONISTAS es una posibilidad que existe en muchos juegos, pero en ninguno se nos propone una forma tan original de interactuar entre sí, como en «Schizm». Debido a los extraños acontecimientos relatados, Sam y Hannah transitan dimensiones paralelas: aunque recorren los mismos escenarios, no pueden verse. Observando el cielo, es fácil deducir que se trata de una anomalía temporal: recorren Argilus a la vez, pero en realidad lo hacen en diferentes horas. Una acción efectuada por Sam, puede tener trascendencia en la dimensión de Hannah, y viceversa.

EN LAS ACCIONES CONJUNTAS, en las dos o tres ocasiones en que nos veremos obligados a llevarlas a cabo, y muy en especial cuando los personajes tienen que reunirse, hay que usar los vehículos en el orden correcto. Lo ideal es grabar la partida a menudo, y probar a desplazar primero a un protagonista hasta el destino, y luego al otro. Si algún vehículo no está disponible, hay que cargar una partida anterior –o volver al principio con el jugador más alejado– y repetir el proceso, pero esta vez avanzado en primer lugar con el personaje que se había quedado atrás.

to. Sólo tuvo que recordar que el signo en azul debía colocarlo en el manillar izquierdo, el signo iluminado en la parte de arriba de la esfera en el panel superior, y el signo de la zona inferior de la esfera, en el manillar derecho. Pulsó el botón central, y fue transportado a la ansiada Isla de Matia. Por su parte, Hannah debía encontrar otra manera de llegar al mismo lugar. Fue sencillo: sólo tuvo que poner las coordenadas que Sam había obtenido de la estatua: 10, 12 y 2 en la rueda izquierda; 3, 2 y 2 en la derecha. Colocó la mano en el escáner para llegar a la misma isla, pero en otra posición. Tomó la silla volante hasta el centro del complejo, y se introdujo en una extraña vagoneta, controlada por una combinación de símbolos que no conocía.

▶ ¡ESTABA ATRAPADA! Sólo Sam podría sacarla de aquel atolladero. Salió del globo y llegó hasta una puerta enrejada. A su derecha, giró una llave para abrir un panel inservible. Al menos, pudo quedarse con la llave. Se introdujo en el ascensor y bajó el pulsador una única posición, para llegar al piso inferior. Recorrió la pasarela exterior, hasta una puerta cuya cerradura estaba bloqueada por un juego de signos. Unos metros más adelante había otra igual, pero ésta permanecía abierta, así que apuntó los signos que dejaban pasar. Se introdujo en el túnel y arribó hasta un balcón desde el que se divisaba una enorme estructura con forma oval. Para llegar hasta allí debía completar un juego de mesa en un panel cercano.

El juego consistía en ganar dos veces seguidas al ordenador, construyendo un camino que conectase los lados izquierdo y derecho. Mientras, la CPU hará todo lo posible para cerrarnos el paso. No es posible grabar tras vencer una vez. No existe una estrategia ganadora, pues el ordenador utiliza numerosas variantes. Los únicos consejos son intentan bloquear el camino de la CPU en lugar de ir directamente a unir los dos extremos, y avanzar siempre por dos rutas a la vez.



▶ COMPLETADO EL DESAFÍO, Sam regresó por donde había venido; salió del túnel y continuó por la pasarela, hacia la izquierda. Subió unas escaleras y arribó a los raíles. Un pequeño poste indicador con un botón servía para llamar al vehículo. Sam apuntó el símbolo, pues era el que Hannah necesitaba para viajar hasta allí. Dicho y hecho: la muchacha colocó el signo en la pantalla de la vagoneta alienígena y pulsó el botón. Hannah y Sam se encaminaron al gran ascensor circular y bajaron hasta el último nivel. Desde el ascensor partían tres caminos: el de la izquierda llevaba a un puente levadizo, el de la derecha, a un túnel, y el de la atrás a un balcón junto a una enorme rueda giratoria. Sam se dirigió al túnel. A ambos lados de la puerta, otras dos ruedas controlaban los amortiguadores del puente. En el interior del recinto encontró un sótano inundado. Podía divisar una celda con un prisionero, pero el agua le impedía pasar. Volvió al balcón con la rueda-llave, la agarró por el lado izquierdo, y la levantó una posición. El agua dejó de correr. Puesto que la llave volvía a su posición original, Sam se mantuvo allí, mientras Hannah entraba en el sótano. Despejado el camino, pudo hablar con el prisionero, que resultó ser uno de los científicos de la expedición. Obtuvo una importante pista: "para cambiar de dimensión, entrar dos veces y salir una".

El único camino que quedaba era el del puente levadizo. Sam se acercó a él y pulsó el botón. El puente se elevó un poco. A continuación, Hannah salió fuera del sótano y se fijó en las ruedas-llave de los laterales. Subió una posición la de la izquierda. Sam volvió a apretar el botón; el puente chirrió. La chica subió una posición la rueda derecha. Sam repitió su parte. Enseguida descubrieron que cada rueda controlaba una sección del puente. Ambos lados no estaban a la misma altura, por lo que Hannah debía girar una rueda más que la otra, mientras Sam pulsaba el botón en cada ocasión, hasta que el puente quedase enfilado con el camino. Por el simple método del ensayo y error, consiguieron su propósito.

Quiz 3

¿Qué es el sistema Matia?

A. El sistema de aislamiento de Argilus
B. Un nuevo método para acertar las quinielas.
C. El sistema de planetas al que pertenece Argilus



EL CAMBIO DE DIMENSIÓN

Al otro lado de la pasarela, Sam encontró un asentamiento nativo. Cerca de la choza central un sacer- ▶▶

dote le entregó una placa metálica. Las casas podían emplearse para cambiar de dimensión, si seguía los consejos del prisionero. (La solución a este enigma se detalla en el recuadro "El salto dimensional").

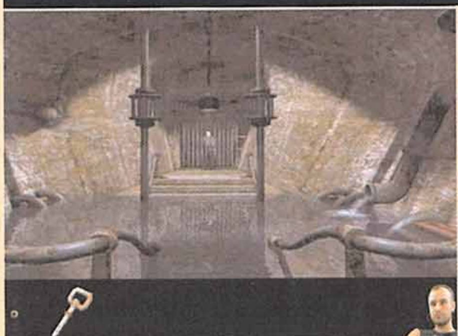


▶ COMPLETADO EL RITUAL, Sam Mainey se vio transportado a otro universo paralelo. Estaba en el mismo lugar, pero era de noche. Aprovechó la ocasión para mirar las estrellas. En el borde de la montaña se fijó en 12 luces que le recordaban las espitas del órgano de la catedral. Por si acaso, apuntó su posición. Si a las más elevadas se les asigna la posición 1, y al resto 0, el código obtenido es: 100010110101. Con esta información se introdujo en la choza central para regresar a su dimensión. Ambos héroes quedaron en reunirse en el sótano inundado. En el interior había un extraño mecanismo que aceptaba la tarjeta que el sacerdote le había entregado a Sam. Movió los visores para mostrar los signos apuntados de la cerradura abierta. Después Hannah introdujo su tarjeta, y movió los visores en la misma posición que Sam, es decir, el primero una posición a la izquierda, el segundo dos a la derecha, el tercero uno a la izquierda, y el cuarto uno a la derecha. Sam apuntó los nuevos símbolos que aparecieron y regresó al ascensor, subió dos pisos, salió a la pasarela externa, y buscó la puerta con la cerradura. Introdujo los cuatro nuevos signos, y así pudo acceder al segundo panel que elevaba el carril hacia la estructura oval. De nuevo, tenía que ganar dos veces seguidas a la máquina, creando un camino entre los lados izquierdo y derecho. La única diferencia era que el ordenador movía en primer lugar.

▶ TRAS GANAR DOS VECES, el carril hacia la fortaleza de Matia había quedado despejado. Regresó hasta la pasarela externa, y caminó hacia la izquierda, donde estaban los raíles. Pulsó el botón para llamar al vehículo. Por el método de ensayo y error, probó los diferentes símbolos, hasta que la vagoneta lo condujo al edificio oval. A ambos lados del camino había dos chozas, de donde partían dos tuberías conectadas al Huevo. En dichas tuberías había 8 espitas que controlaban la presión del gas. No conocía la combinación, así que caminó hacia la parte inferior de la estructura ovalada. En el lugar donde se unían las tuberías un botón abría el Huevo, pero no funcionaba. En la posición opuesta, una placa ocultaba algo. Sam introdujo la llave que llevaba en el bolsillo, y así obtuvo unas nuevas coordenadas de navegación del globo.



■ Algunos acertijos son simples juegos de mesa en los que no es posible aplicar una estrategia ganadora. Sólo vale ser más listos que el ordenador...



■ Hannah debe hablar con el prisionero, pero el sótano está inundado. ¿Cómo acceder a la cárcel?



■ El hecho de que el juego esté doblado al castellano ayuda a comprender la enrevesada trama.

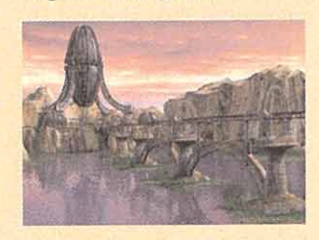
El cambio de coordenadas





LOS SIGNOS que proporciona el filtro óptico se corresponden con las coordenadas de navegación viejas. Para que sirvan de algo, deben convertirse a las nuevas directrices. Por suerte, Hannah había encontrado dos tablillas en el ascensor y el tulipán de metal, ideales para realizar la conversión. Las dos coordenadas tachadas de cada una de ellas son las viejas coordenadas, y las dos situadas más abajo, las nuevas. Usando la escala del recipiente con forma de pera, para pasar de signos a números, y lo aprendido hasta el momento, se sabe que dichos símbolos representan horas, minutos y segundos.

LAS TABLILLAS revelan que para pasar de las viejas a las nuevas coordenadas, hay que restar 2 minutos y sumar 5 segundos a la primera, y sumar 1 minuto y 4 segundos a la segunda coordenada, siempre teniendo en cuenta que los argilusianos cuentan en base 12, es decir, 1 hora tiene 12 minutos, y 1 minuto 12 segundos. Tras unos enrevesados cálculos, cuyo proceso obviaremos aquí, se concluye que las nuevas coordenadas son las siguientes: 10, 12 y 2 para la primera rueda, y 3, 2 y 2 para la segunda.



EL ERRANTE

El capitán había tomado la decisión de convertir al Buen Sirviente, es decir, Matia, en el Errante, y así podrían escapar de Argilus. Para ello debían abrir el Huevo. Era vital hablar con el científico prisionero cuanto antes. Sam volvió al ascensor. Bajó al último piso, hasta la rueda-llave que controlaba el agua del sótano. La giró hacia arriba, y así permitió a Hannah hablar con el hombre. Éste le dijo que debía regresar a los túneles Bosh y realizar dos acciones: Ossa y Dissa. Hannah volvió a la isla flotante usando la vagoneta y la silla colgante. Pulsó el segundo botón verde y puso la mano en el escáner, para regresar a los túneles Bosh. Penetró en la catedral y buscó el órgano. Para tocarlo correctamente, debía ajustar las válvulas, usando como patrón las luces celestiales de Sam, y buscando la correspondencia entre los sonidos Ossa y Dissa y el teclado. (El proceso se explica exhaustivamente en el recuadro "El órgano alienígena").

Ya tenía todo lo que necesitaba: regresó a la isla flotante y, mediante el tercer botón verde del escáner, volvió a Matia. Tomó la vagoneta hasta la estructura

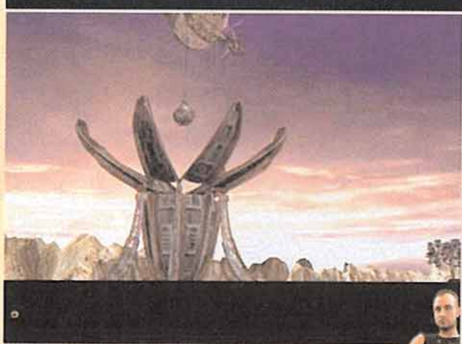
Quiz 4

¿Quién es el prisionero encerrado en el sótano?

A. El único ser "físico" del mundo de Argilus
B. Una aparición
C. El propio sistema Matia



■ Muchos puzzles están relacionados: hay que completar algunos para poder usarlos en otros situados en lugares distintos.



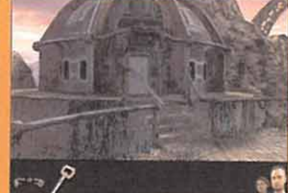
■ Gracias a la combinación del órgano, Hannah ha conseguido abrir el Huevo.



■ ¡Al fin! los dos héroes han conseguido hacerse con el control de la nave. Hora de volver a casa...

El salto dimensional





UNA VEZ CRUZADO EL PUENTE levadizo, Sam debe utilizar el poblado argilusiano para activar un salto dimensional. El pueblo está formado por una gran choza central, que llamaremos C, y cuatro casas que se encuentra a su alrededor. Las casas deben numerarse de izquierda a derecha. Cuando Sam entra en una cabaña, sale por otra completamente distinta. Cada vez que entre en la choza central, se reinicia el acertijo. Si recordamos las palabras del prisionero: "Entrar dos veces, salir una"...

ESTA ES LA COMBINACIÓN que obtendremos y que nos permitirá resolver este psicodélico puzzle:

- Entra en la casa 2, *sales por la casa C.*
- Entra en la casa 4, *sales por la casa 1.*
- Entra en la casa 1, *sales por la casa C.*
- Entra en la casa 1, *sales por la casa 3.*
- Entra en la casa 3, *sales por la casa C.*
- Entra en la casa 3, *sales por la casa 2.*
- Entra en la casa 4, *sales por la casa 4.*
- Entra en la casa 2, *sales por la casa C.*

¿A que ha resultado mucho más fácil de lo que parecía al principio?

EL CAPITÁN HABÍA TOMADO LA DECISIÓN DE CONVERTIR AL BUEN SIRVIENTE EN EL ERRANTE, Y ASÍ PODRÍAN ESCAPAR DE ARGILUS

oval, e introdujo las combinaciones obtenidas del órgano en las espitas de la casa izquierda y derecha, respectivamente. La posición 0 debía dejarse como está, y la uno, subir la espita hacia arriba. Por último, se situó bajo el Huevo y pulsó el botón que unía las tuberías: la estructura se abrió por la parte superior, revelando un enigmático objeto esférico en su interior. La única forma de alcanzarlo era usando el gancho del globo de Sam. Mientras Hannah regresaba al sótano, el capitán tomó el ascensor hasta el piso de arriba, donde reposaba su globo aerostático. Introdujo las nuevas coordenadas obtenidas de la placa del Huevo, y así consiguió lanzar un gancho que enlazó con el objeto esférico del interior del edificio oval. Después lo depositó encima de la isla flotante. Hannah y Sam encaminaron sus pasos hacia la sala de coordenadas de dicha isla, pues intuían que todo estaba llegando a su fin. El sacerdote argilusiano no volvió a hacer acto de aparición, indicándoles la presencia de un nuevo mecanismo. Hannah apretó el botón, convirtiendo la isla en una nave espacial que los devolvió de vuelta al planeta Tierra. Había sido una aventura muy complicada, pero la satisfacción del deber cumplido, y el descubrimiento del enigma de Argilus, compensaban todos los sinsabores.

J.A.P.

Quiz 5

¿Cómo consiguen escapar del planeta los protagonistas?

A. Utilizan una nave espacial alienígena

B. No escapan, se quedan atrapados

C. Un grupo de marines llega para rescatarlos

El órgano alienígena







PARA UTILIZAR EL ÓRGANO, el prisionero del sótano nos debe comunicar las palabras que representan a las direcciones geográficas, en el lenguaje nativo: Ossa y Dissa, es decir, el oeste y el noreste, según la brújula del globo en el que Sam Mainley aterrizó al principio. Hannah debe viajar de Matia a los túneles Bosh, empleando la isla flotante, para regresar a la catedral. Examinando el órgano, se descubre que, en la parte superior, las 12 espitas son idénticas a las luces que Sam observó en el cielo. La combinación que allí obtuvo era 100010110101, o sea, debe subir en el órgano las espitas 1, 5, 7, 8, 10 y 12.

LOS SÍMBOLOS OSSA y Dissa, según la mencionada brújula alien, se corresponden con el tercer y el séptimo signo que puede verse en el teclado. Hannah debe presionar dichas teclas, obteniendo dos cadenas de válvulas a ambos lados de la zona inferior del órgano. Sólo si hemos manipulado bien las espitas, el órgano sonará bien. Por suerte, el puzzle puede repetirse. Si numeramos las válvulas encendidas con un 1 y las apagadas con un 0, de izquierda a derecha, se obtienen las secuencias: 00101011 y 10001001. Es necesario apuntarlas en un papel, pues dichas secuencias se emplean en un acertijo posterior.

Soluciones Quiz

1.B. Terry Dowling.
2.C. Cinco (isla, globo, silla, vagoneta, funicular, ascensor).
3.A. El sistema de aislamiento de Argilus
4.C. El propio sistema Matia
5.A. Utilizan una nave espacial alienígena.



Counter Strike

GUÍA PARA NOVATOS

¿Estás harto de que te maten una y otra vez? ¿De ser abatido sin ver siquiera de dónde vienen los tiros? En las siguientes páginas vamos a ofrecerte algunos consejos para remediar esa situación.



Este popular juego de acción puede resultar a veces increíblemente frustrante. Como es un juego online, el nivel de dificultad de una partida no depende del ordenador, sino de los competidores humanos. Y créenos, hay tipos ahí fuera que viven, comen y respiran «Counter Strike» a diario, y que han llegado a adquirir tal habilidad que casi parece que tienen poderes telepáticos. Los novatos en este juego lo tienen muy difícil para prosperar. Ni siquiera acudiendo a servidores exclusivos para principiantes, ya que la mayoría de las veces siempre hay algún que otro grupete de veteranos que se dedica a dar caza a los novatillos por pura crueldad. Sí, el mundo es una jungla ahí fuera…

Por todo esto en Micromania hemos decidido preparar esta pequeña guía para que todos aquellos que quieran iniciarse en este fascinante juego lo hagan con buen pie.

Leer esta guía no te convertirá en un superjugador instantáneamente, eso es algo que sólo tu destreza y la práctica puede conseguir. Ahora bien, si sigues los consejos que te damos aquí, pronto descubrirás que tu técnica mejora rápidamente. Y recuerda: siempre que te maten en una partida de «Counter Strike», razona los motivos por los que te han abatido, y procura no repetir otra vez el mismo error.

Escoge tus armas

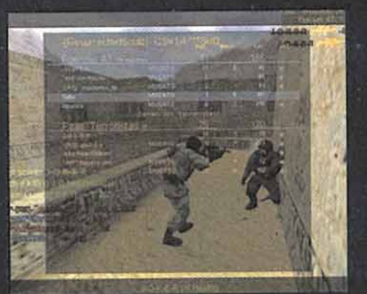


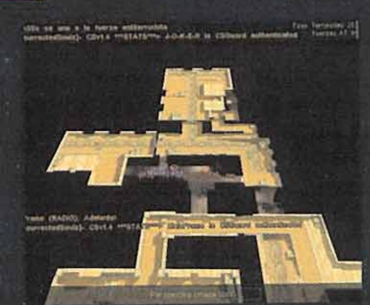


■ **NO TE COMPLIQUES LA VIDA:** Tus armas preferidas deberían ser siempre las más sencillas de utilizar, y que te sirvan en cualquier distancia. Es tentador comprarse o recoger del suelo el rifle Artic, que es el más poderoso del juego, pero ten en cuenta que tus oponentes son seguramente veteranos expertos en el combate a larga distancia. Espera a tener dominado el uso de las armas básicas antes de pensar en meterte en duelos de francotirador. Tu mejor estrategia, al menos hasta que adquieras más experiencia, es pegarte a un jugador experto y proporcionarle fuego de apoyo con un arma automática.

■ **LO BARATO NO TIENE POR QUÉ SER MALO** y con armas que no cuesten mucho dinero puedes desenvolverte perfectamente bien. Según el dinero de que dispongas o las armas que encuentres, te recomendamos la ametralladora K&M y los rifles CV-47, Krieg552 y M4A1 o Bullpup. Todo lo demás lo puedes dejar para los veteranos. Las gafas de vision nocturna no las necesitas, te basta con ajustar el gamma al máximo y subir el brillo de tu monitor. Por supuesto, siempre deberías comprarte un chaleco y un casco antibalas, ya que en el peor de los casos, puedes recoger un arma del suelo.

Muévete con gracia





■ **AVANZAR CIEGAMENTE HACIA EL ENEMIGO** en cuanto le ven mientras dejan apretado el gatillo de su arma automática es uno de los fallos más comunes de los novatos. Para empezar, nunca deberías avanzar y disparar a la vez. Tu primera reacción al ver un enemigo debería ser agacharte o comenzar a dar pasos laterales mientras disparas. Las ráfagas largas son poco eficaces y perjudican a tu movilidad, usa ráfagas cortas para que el retroceso no te haga perder precisión. Naturalmente, todo esto sólo se aplica en las distancias medias y largas. Si lo tienes a bocajarro, aprieta el gatillo a fondo.

■ **APROVECHA EL MODO ESPECTADOR** para aprender tácticas eficaces. Cuando estés muerto, activa el modo seguimiento sobre un jugador que vaya en las primeras posiciones de la clasificación. Analiza bien cómo se mueve, los lugares del mapa a los que se dirige, sus técnicas de combate… puedes aprender un montón viendo cómo juega un jugador experto, y te servirá para familiarizarte con los entresijos del mapa. Suena raro, pero durante tus primeras sesiones de juego puedes aprender más sobre «Counter Strike» mientras estás muerto que mientras estás jugando.

Familiarízate con el terreno

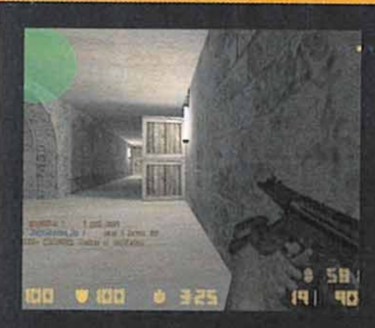




■ **LA COMUNICACIÓN** por voz es empleada por muchos clanes de «Counter Strike» para coordinar sus movimientos y jugar como un equipo. Pero tú, que eres un novato y juegas como un "lobo solitario", no vas a poder disfrutar de esas ventajas. Por ello, te recomendamos jugar en mapas sencillos en los que el trabajo en equipo sea lo más intuitivo posible. Dust, Aztec e Italy son tres excelentes mapas para principiantes, fáciles de memorizar y que se prestan a la cooperación sin mucho esfuerzo. Assault también es bueno para empezar, pero sólo si eres terrorista.

■ **LA VELOCIDAD** es fundamental en muchos mapas. Llegar a un punto clave antes que el enemigo puede otorgarte una ventaja enorme cuando se produzca el primer tiroteo. No esperes a terminar tus compras para empezar a correr hacia esos puntos clave; la "zona de compras" se extiende unos pocos metros más allá del punto de salida, así que puedes ir terminando tus compras mientras te mueves. Por supuesto, es fundamental que memorices los atajos de teclado que se corresponden a cada artículo que quieras comprar para no perder tiempo mirando el menú.

Gestiona tu munición





■ **RECARGA TU ARMA EN PRIVADO.** Si en mitad de un furioso tiroteo te quedas sin balas, corre a ponerte a cubierto inmediatamente mientras recargas. Puedes estar seguro de que, aunque hayas tomado por sorpresa a un enemigo, no te va a dar tiempo a poner un cargador nuevo y rematarle sin que te abatan a ti antes. Procura que tu arma esté siempre a tope de balas antes de cada tiroteo. Y no dispares a lo loco, asegúrate de que tienes a tu objetivo en el punto de mira antes de abrir fuego.

■ **COMPRA LA MUNICIÓN JUSTA,** no tiene sentido que vayas por ahí cargado de balas si luego te van a matar a la primera de cambio porque no te quedó dinero para el chaleco antibalas. Un cargador extra es todo lo que necesitas, y si llegara el caso de que te quedases sin munición, siempre puedes recoger un arma del suelo para ir tirando. Tampoco te olvides de la pistola básica: quizá no sea suficiente para matar a un enemigo que esté a tope de salud, pero para cuando te hayas quedado sin munición, lo más probable es que ya esté bastante tocado por los tiroteos anteriores de la partida y puedas matarle con ella.

Lo que no debes hacer





■ **EVITA EL USO DE GRANADAS** al menos al principio. Un buen jugador de «Counter Strike» siempre lleva una granada consigo y la usa con mortal precisión, pero en manos de un novato suelen ser más contraproducentes que otra cosa. Puedes alcanzar a un aliado, o cegarle accidentalmente, y muchas veces te van llenar de balas mientras la sostienes en la mano. Concéntrate en el combate básico con armas automáticas y concéntrate en evitar las granadas del enemigo, fijándote bien en cómo las utilizan.

■ **NO TE ACHANTES** cuando estés acompañando a alguien con fuego de apoyo, incluso si os encontráis con una situación de inferioridad numérica. No es que la cobardía esté mal vista, es que tienes muchas más posibilidades de sobrevivir si peleas con alguien a tu lado: no sólo duplicas tu potencia de fuego, sino que los disparos del enemigo se tienen que dividir entre dos blancos. No vas a encontrar mejores condiciones de combate más tarde si sales corriendo, y lo más probable es que terminen por cazarte como a un pichón.



Civilization III

LAS UNIDADES ÚNICAS de cada civilización tienen sus puntos fuertes y sus debilidades. Conocerlos es fundamental para desarrollar todo el potencial de tu imperio y llegar a imponerte sobre las otras civilizaciones del juego.

1 **AZTECAS:** Como el guerrero-jaguar puede moverse dos espacios en vez de uno y cuesta la mitad que un carro, las tareas de exploración iniciales se facilitan mucho.

ZULÚES: Acceden a su unidad especial, el Impi, más tarde que los griegos. El Impi es un lancero que se desplaza dos espacios en vez de uno. Muy útil para acompañar a jinetes.

EGIPCIOS: Los carros de guerra son un verdadero chollo: funcionan igual que los jinetes, pero son la mitad de caros de producir. Lo malo es que la rueda tarda bastante en investigarse.

BABILONIOS: ¿Un arquero con dos puntos de defensa? Eso significa que no tendrás que mandar lanceros para proteger a tus arqueros. Intenta atacar antes de que los rivales accedan a la tecnología de forja del hierro.

IROQUESES: Los guerreros montados son tan fuertes como un espadachín, pero el doble de rápidos. Esto los convierte en la unidad más letal de su época junto al legionario, al menos hasta que aparece el caballero medieval.

2 **ROMANOS:** Sus legionarios son el equivalente a los espadachines de las otras civilizaciones, pero con dos puntos de defensa en vez de uno. Esto los convierte en una unidad muy equilibrada e ideal para asedios.

Los más duros



LOS GRIEGOS son una de las mejores civilizaciones para defenderse. Su hoplita sustituye al lancero, pero tiene tres puntos de defensa en vez de dos. Además, una ciudad griega no necesita tener hierro para producir hoplitas, con lo que la cosa mejora sensiblemente. Gracias a esta unidad es realmente difícil asaltar ciudades griegas, al menos hasta la era industrial.



PERSAS: Los inmortales tienen un punto más de ataque, lo que supone que cuentan con un devastador ataque de cuatro puntos contra el que ninguna unidad del mundo antiguo puede defenderse eficazmente.

HINDÚS: La única ventaja que tienen los elefantes frente a los caballeros medievales es que no hace falta tener ni caballos ni hierro para poder construirlos.

3 **JAPONESES:** Los samurais son tan rápidos como un caballero y muy buenos defensores, casi tanto como los mosqueteros. Lo bueno: no necesitan caballos ni salitre. Lo malo: son más caros de producir que los mosqueteros.

CHINOS: El jinete chino se mueve un espacio más que los caballeros medievales. Gracias a ello, reciben un ataque gratis contra cualquier unidad que entre en su radio de alcance.

INGLESES: El buque de guerra es una fragata que pega un poco más fuerte, pero por desgracia se queda obsoleto con rapidez. Casi mejor cógete otra civilización.

4 **RUSOS:** Otra unidad poco efectiva. El cosaco es una unidad de caballería con un punto más de defensa pero proporcionalmente la diferencia no es tan significativa.

FRANCESES: El mosquetero del rey pega un punto más fuerte que el normal. Bastante inútil porque no deja de ser una unidad defensiva.

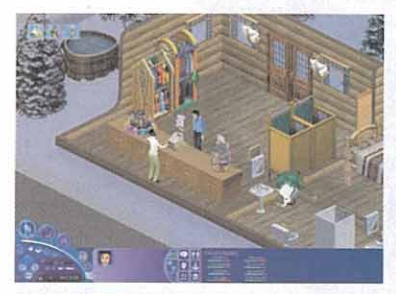
ALEMANES: Los panzers son tanques que tienen un punto de desplazamiento extra, lo cual les otorga un movimiento de 3 en vez de 2. Los alemanes se convierten, así, en una excelente civilización para la guerra relámpago.

5 **ESTADOUNIDESES:** El caza F-15 americano tiene una bonificación de bombardeo y puede bombardear dos veces en el mismo asalto. Aunque es la unidad especial que llega más tarde a la partida.

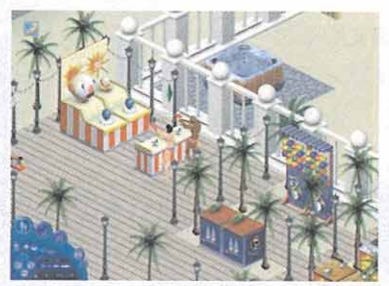


Los Sims de Vacaciones

CONSEGUIR SOUVENIRS Y RECUERDOS de las vacaciones de vuestros sims os resultará mucho más sencillo y divertido si seguís nuestros consejos.



LAS TIENDAS DE REGALOS nos proporcionarán un suministro ilimitado de objetos por poco dinero. Sólo hemos de rebuscar en el expositor correspondiente.



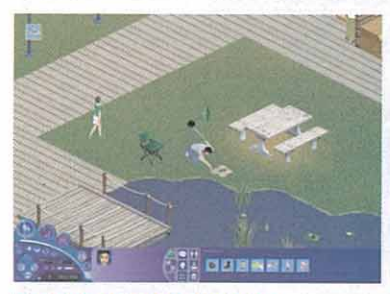
LAS ATRACCIONES DE FERIA y los juegos nos proporcionarán vales, en una cantidad que dependerá del juego en cuestión y de la habilidad del sim.



EN LAS CASETAS PODREMOS canjear los vales conseguidos por souvenirs. Estos suelen ser bastante caros, así que preparaos a pasar unos cuantos días jugando.



EL DETECTOR DE METALES nos proporciona otra forma más económica de obtener souvenirs, aunque eso sí, el tiempo que pases buscando es totalmente aleatorio.



TRAS CIERTO TIEMPO buscando, nuestro sim excavará un agujero y encontrará desde una cantidad de dinero o una bota vieja, hasta un antiguo cofre pirata.



PARTICIPAR EN LAS ACTIVIDADES de los centros de vacaciones con entusiasmo y también puede hacer que los monitores nos regalen objetos.



UNA VEZ DE VUELTA EN CASA podremos regalar los objetos comprados en las tiendas de regalos a nuestras amistades y comprobar como mejora la relación.



LAS ESTANTERIAS de souvenirs, uno de los nuevos muebles de la expansión, nos permiten exponer los recuerdos de nuestro viaje y nos dan algo de qué hablar.

War Commander

EL CORRECTO USO DE LAS UNIDADES es la clave de la victoria. ¡Conócelas bien y nadie podrá resistírsete en el campo de batalla!

TUS SOLDADOS CON BAZUCA son una de tus mejores unidades. Sus proyectiles son igual de efectivos contra unidades y edificios, y tienen un alcance mucho mayor que el de una granada.

NO MALGASTES TU MUNICIÓN si puedes evitarlo. Un experto en demoliciones puede acabar con muchos de los objetivos más correosos simplemente usando las cargas explosivas con temporizador.

LIQUIDA UNA ESTRUCTURA defensiva del enemigo sin sufrir bajas. Haz lo siguiente: Manda al experto en radio en plan kamikaze y haz que corra para ponerse a salvo después de lanzar la bengala. Bien fácil.

LA LÍNEA DE VISION VERDE significa que la unidad puede ver al objetivo. Pero no te fíes: eso no significa que no haya obstáculos en medio capaces de interceptar sus disparos.

CUANDO ATAQUES vigila el radio de alcance (el círculo verde) de la unidad. Si no se pone disparar tan pronto como el enemigo entra en el círculo, intenta enseguida otro ángulo de aproximación.

NO DISPARES CAÑONAZOS a una unidad enemiga que se encuentre demasiado cerca de tu tanque. La ametralladora que llevas es mucho más efectiva en las distancias cortas, mucho más barata (su munición) y menos ruidosa. ¿No te parece?

Paso a paso

1 Una fórmula que no falla nunca es la siguiente: usa un "explorador camuflado"y combínalo con un "experto en demoliciones" que utilice su mortero desde lejos. Esta "pareja de oro" sembrará el caos entre los enemigos desprevenidos que caerán como pichones. ¡Nunca falla!



2 Evita los ataques directos y de frente a los búnkers del enemigo. Normalmente esos ataques son una carnicería absurda que sólo te proporcionará dolores de cabeza y bajas inútiles. Si exploras el terreno con cuidado, comprobarás que a menudo puedes dar un rodeo y asaltar la posición enemiga por la parte de atrás. Eso sí, activa siempre la munición antitanque para destruir los búnkers cuanto antes.



Ultima Online

LA MAGIA Y LOS HECHIZOS MÁS ÚTILES son los protagonistas de esta nueva entrega dedicada al mundo de «Ultima Online». Léela con atención: Elegir el conjuro correcto salvará tu vida en más de un combate.

CONSIDERACIONES GENERALES

1 **LOS HECHIZOS** están divididos en ocho círculos de magia, el poder usar un conjuro de un círculo depende de la inteligencia y del valor de Magery. Con una inteligencia de 50 podremos aprender cualquier círculo, pero deberemos tener un valor de magia de 80 para poder usar los del 8º. Si se usa un pergamino, el conjuro se tratará como si fuera 2 círculos menor.

CÍRCULOS DEL 1 AL 4

PRIMER CÍRCULO (4 DE MANÁ). Night Sight: muy útil para poder ver de noche. Para todo tipo de PJs. **Magic Arrow:** No hace apenas daño, pero utilizado sobre nosotros mismos nos libera del Paralice que nos hayan podido lanzar. Para todo tipo de PJs. **Reactive Armor:** Absorbe parte del daño físico. Sólo para Magos.

SEGUNDO CÍRCULO (6 DE MANÁ). Cure: Cura veneno. Para todo tipo de PJs. **Magic Trap:** Apenas hace daño, pero tiene el mismo uso que **Magic Arrow.** Para todo tipo de PJs. Protection: Aumenta el AR. Para todo tipo de PJs.

2 **TERCER CÍRCULO (9 DE MANÁ). Bless:** Aumenta todas las estadísticas. Útil en PvP (combate contra jugadores). Para todo tipo de PJs. **Poison:** Envenena a un enemigo. Útil en PvP. Para todo tipo de PJs. **Teleport:** Necesario para poder acceder a algunas "dungeons". Para todo tipo de PJs. **Stone Wall:** Muchas veces te salvará la vida. Para todo tipo de PJs.

3 **CUARTO CÍRCULO (11 DE MANÁ). Fire Field:** útil para subir el Resisting Spells y para atacar a algunos enemigos. Para todo tipo de PJs. **Recall:** Uno de los más usados, para poder utilizar las runas previamente marcadas. Para todo tipo de PJs. **Greater Heal:** La forma más usada de conjuro de curación. Para magos.

CÍRCULOS DEL 5 AL 8

QUINTO CÍRCULO (14 DE MANÁ). Blade Spirits: Útil contra enemigos que no usan magia. Para todo tipo de PJs. **Magic Reflection:** Devuelve los conjuros que nos lancen. Para todo tipo de PJs. **Paralice:** Retiene a un enemigo temporalmente. Para todo tipo de PJs.

SEXTO CÍRCULO (20 DE MANÁ). Dispel: Anula invocaciones. Para magos. **Energy Bolt:** Hace bastante daño en PvP. Para magos. **Explosión:** Muy usado en PvP. Para magos. **Mark:** Para marcar las runas. Para magos.

4 **SÉPTIMO CÍRCULO (40 DE MANÁ). Chain Lightning:** Ataque de área, muy usado. Para magos. **Flamestrike:** Posiblemente el conjuro de ataque más potente. Para magos. **Gate Travel:** Conjura un portal para trasladarnos (teniendo una runa marcada). Para magos. **Meteor Swarm:** Lanza miríadas de terribles "Fireballs". Para magos.

5 **OCTAVO CÍRCULO (50 DE MANÁ). Summon varios:** Uno de los más útiles es el Elemental de Fuego; el más peligroso es el Demonio. Es totalmente inútil contra criaturas poderosas, lo revocarán. Para magos. **Resurrect:** Imprescindible. Para magos. **Energy Vortex:** Excelente, si quien lo sufre no logra revocarlo, morirá sin remedio. Para magos.

Estadísticas

EL PRIMER VALOR de habilidad es el mínimo para usar el conjuro, y el segundo el valor para tener un 90% de acierto:

1º Círculo: INT 4; Habilidad: 1,1 / 40,1.
2º Círculo: INT 6; Habilidad: 6,1 / 50,1.
3º Círculo: INT 9; Habilidad: 16,1 / 60,1.
4º Círculo: INT 11; Habilidad: 26,1 / 70,1.
5º Círculo: INT 14; Habilidad: 36,1 / 80,1.
6º Círculo: INT 20; Habilidad: 51,6 / 90,1.
7º Círculo: INT 40; Habilidad: 66,1.
8º Círculo: INT 50; Habilidad: 80,1.


2


3


4


5

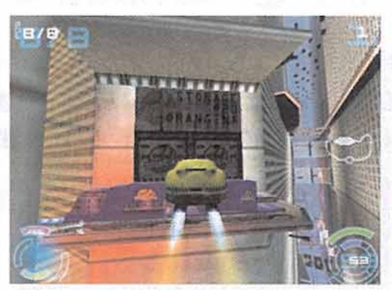
New York Race



EXISTE UN PASADIZO SECRETO en casi todos los circuitos. El modo de acceder a ellos es siempre el mismo: hay que atravesar un cartel de publicidad de un sponsor real.



CENTRO COMERCIAL. En este caso no es un pasadizo, sino un atajo. Hay que coger el túnel del tren que se encuentra, pasados unos metros de la hamburguesa.



LA ESTACIÓN. Al salir de la estación, sube arriba a la izquierda. En el primer inmueble a la izquierda hay un cartel de Orangina en el último nivel. Atraviésalo.





LOS CAMIONES CISTERNA. Después de la salida, gira a la derecha. Llega al quinto inmueble, a la izquierda del segundo bonus. Allí atravesarás un cartel de SEAT.



PARQUE ASIÁTICO. Después de la primera salida 8 hay un lago con un puente. Entra en una villa y a continuación, a la derecha, hay 4 bandas de Polo Jeans Ralph Lauren.



PARQUE DE ATRACCIONES. Toma la primera línea a la derecha. Después de unos metros, por los inmuebles de la derecha (hacia abajo), hay un cartel de Orangina.



LAS CLOACAS. Después de la salida del primer túnel se aterriza en una sala grande. Antes de llegar al segundo túnel, gira a la izquierda, y atraviesa la valla.

Lista de Trucos

Para activar los trucos es necesario iniciar una nueva partida. El programa nos pide que tecleemos el nombre elegido para nuestro corredor. No tenéis mas que introducir los siguientes nombres, para activar los trucos:

NIKITA: Acceso a todos los vehículos extra que se incluyen en el juego.

OELITA: Acceso a todos los vehículos disponibles en modo Profesional.

POOLWOOL: Acceso a todos los vehículos disponibles en modo principiante

YXINYEDO: Consigues tener acceso a todos los circuitos del juego.

SHALEA: Obtienes energía ilimitada para tu coche.

Return to Castle Wolfenstein

APRENDE A CONSTRUIR UN ARCO de entrada con el editor "wolf radiant", que añadirá un toque de distinción a tus niveles.

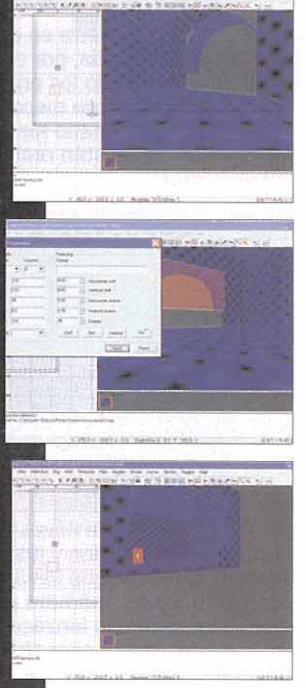
1)PARTIMOS DE UNA SALA con una pared despejada, con otra sala al otro lado. Dibujamos un rectángulo en la vista XY que corte dicha pared. Lo elevamos hasta la altura que queramos dar al arco, arrastrando encima del borde superior, en la ventana Z –columna izquierda del editor- Aquí es donde irá nuestra entrada arqueada.
2)PULSAMOS EL BOTÓN "CSG Subtract" y la tecla de Retroceso para crear el agujero en la pared. A continuación dibujamos otro rectángulo en la vista XY, que corte el hueco. Dicho rectángulo será el arco en sí, por lo que conviene calcular su tamaño en función según queramos la curva.
3)ELEGIMOS LA ORDEN "End Cap" del menú "Curve", y pulsamos "Z-axis rotate" e "Y-axis rotate". Obtenemos. Estira sus bordes para obtener el tamaño adecuado. Además habrá que desplazarlo en la vista XY, y cambiar su altura en la ventana Z, para encajarlo en el hueco.
4) HAY QUE AJUSTAR dicho arco al grosor de la pared. En el menú "Curve" entramos en la opción "Cap" y pinchamos en "Inverted EndCap", y de nuevo en "Inverted EndCap".

Paso a paso

5 PARA ALINEAR LAS TEXTURAS pulsamos varias veces la tecla TAB –tabulador- hasta que quede seleccionado el lado frontal de la pared. Presionar las teclas CTRL.+MAYÚSCULAS+N. A continuación MAYÚSCULAS+S. En la ventana que aparece, pulsar el botón "Natural". Repetir el proceso las veces que sean necesarias.

6 DESPUÉS HAY QUE SELECCIONAR el lado opuesto de la pared –si existe otra sala contigua– con la tecla TAB, y repetir el punto anterior.

7 ¡HEMOS TERMINADO! Grabamos el nivel con "Save" del menú "File", y lo compilamos con la orden "Bsp_FullVis" del menú "BSP". El mapa quedará grabado con extensión BSP. Entrar en la carpeta MAIN donde se ha instalado el juego. Si no existe, crear ahí la carpeta MAPS, y copiar el mapa creado. Arrancar el juego y activar la consola, con la tecla situada a la izquierda del 1. Teclear: "sv_pure 0" –sin comillas- y la tecla Enter. Por último, teclear: "DEVMAP NOMBREMAPA" –sin comillas.



Serious Sam
The Second Encounter

LOS SECRETOS DEL PRIMER NIVEL al descubierto en esta miniguía visual que hemos preparado especialmente para los fanáticos de este sensacional juego de acción en el que nos enfrentaremos a hordas y hordas de extraterrestres invasores.



■ **SECRETO 1:** El juego comienza cuando Sam cae de la nave espacial sobre el pozo selvático. Aprovecha el impulso de la caída para sumergirte hasta el fondo del lago y recoge el lanzador de cohetes secreto.



■ **SECRETO 2:** Nada hacia el embarcadero de madera de la orilla del pozo. Date la vuelta y vuelve a tirarte a las aguas para bracear justo hacia la orilla opuesta. Junto a una palmera encontrarás el indispensable blindaje secreto.



■ **SECRETO 3:** Unos pocos metros más adelante, en una esquina junto al alto muro de piedra que delimita el nivel, hay una cabina telefónica más o menos oculta. Haz que Sam llame por teléfono a Las Vegas y observa lo que ocurre...



■ **SECRETO 4:** Antes de entrar en el templo, ve a la izquierda, y rodea la muralla exterior. Encontrarás una porción del muro más oscura. Dispára con el lanzacohetes para liberar a los personajes que provocaron el accidente de la nave.



■ **SECRETO 5:** Penetra en el interior de la muralla, por el agujero de donde han salido los enanos, y disfruta del ambiente discotequero que nos han preparado los programadores. ¡Están realmente desquiciados!



■ **SECRETO 6:** Justo desde la entrada de la discoteca, mirando al exterior, camina todo recto, hacia el lugar donde flotan varias columnas de humo. No obtienes ningún extra pero la gesta queda contabilizada en las estadísticas.



■ **SECRETO 7:** Deja atrás el humo y corre hacia el fondo del valle, apenas unos metros más adelante de donde se encuentran las cajas. Deberás escalar un leve trecho la ladera de la montaña, para poder recoger la munición secreta.



■ **SECRETO 8:** Entra en el templo y busca el pasaje donde unas columnas caen del techo. Antes de superarlas, da la vuelta y sigue por el pasillo oscuro; salta sobre las letras hasta formar la palabra "MENTAL": Recoge el premio.



■ **SECRETO 9:** Nada más salir del templo, en el exterior, y justo antes de subir la rampa que lleva al puente colgante, asómate por el precipicio. Verás un lanzacohetes en el fondo. Déjate caer sin coger carrerilla. Después salta al teletransporte de la izquierda.



■ **SECRETO 10:** Tras dejarte caer por la ladera del puente, para dar buena cuenta de los enemigos que te esperan abajo, camina unos metros y busca una gran roca en el muro izquierdo. Destrúyela con el lanzacohetes para revelar una cueva escondida.



■ **SECRETO 11:** La mencionada cueva secreta termina en un pozo. Sumérgete y bucea por la caverna subterránea hasta llegar al segundo puente colgante. Allí podrás hacerte con un corazón de salud. No te detengas en la inmersión, o se te acabará el aire.



■ **SECRETO 12:** La selva termina en un gran lago, fuertemente protegido por otro escorpión, y un minotauro armado con dos potentes lanzacohetes. Sumérgete en la laguna, esquivando los peces eléctricos, y recoge un paquete de salud del fondo.

Heroes of Might&Magic IV

UNO CUANTOS CONSEJOS BÁSICOS que resultarán imprescindibles para el jugador inexperto que se acerca por primera vez a este clásico de la estrategia por turnos.



UTILIZA 2 ó 3 HÉROES en cada ejército, procurando eso sí que sus habilidades se complementen como, por ejemplo, un guerrero y un mago o un druida.



SELECCIONA LOS HÉROES con cuidado, porque si mezclas en el mismo ejército héroes con alineaciones opuestas, tus tropas sufrirán penalizaciones.



NO UTILICES EN TUS EJÉRCITOS sólo criaturas de alto nivel. Las grandes cantidades de criaturas pequeñas que producen las ciudades resultan muy útiles.



NO OCUPES TODAS las casillas de habilidad de tu héroe. Si sólo adquieres cuatro o incluso tres categorías de habilidades podrás desarrollarlas más deprisa.



NO DUDES EN ADQUIRIR objetos y pociones y en utilizarlos. Sobre todo al principio de una partida, son la diferencia entre una victoria y una derrota.



REPITE LAS BATALLAS que hayas perdido, pero también las que ganes con muchas bajas. Tras ver la estrategia de un enemigo te será más fácil vencerle.



DEJA ALGO DE PROTECCIÓN en las minas. Los recursos son un componente fundamental en el juego y perderlos por descuido es un camino seguro a la derrota.



CREA EJÉRCITOS PEQUEÑOS y explora rápidamente los alrededores de tu castillo al principio de la partida para poder ir con tus héroes a tiro hecho.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

Alien Vs Predator II
Control total



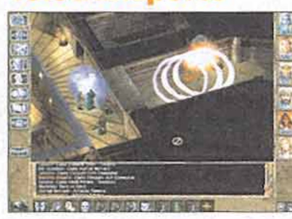
Mientras estés jugando presiona **"Enter"** y escribe **"<cheat> "** (incluyendo un espacio detrás de <cheat>), esto seguido escribe alguno de los siguientes códigos y enter para conseguir los siguientes beneficios:
Mpcanthurtme: Modo dios.
Mpschuckit: Todas las armas y munición.
Mpsmithy: Armadura total.
Mpkohler: Toda la munición
Mpicu: Punto de vista de una tercera persona

Baldur's Gate
Oro infinito



Abre el fichero baldur.ini y añade **"cheats=1"** (sin las comillas) debajo de donde pone "Game Options". Salva los cambios y arranca el juego. Cuando estés jugando, pulsa **CONTROL+TAB** para abrir la línea de comandos. Escribe: **"Cheats:Midas();"** (sin las comillas y siempre respetando las mayúsculas y minúsculas tal y como las hemos puesto nosotros). Pulsa **ENTER** para introducir el código. Habrás ganado 500 de oro. Repite la operación hasta que tengas "suficiente".

Baldur's Gate 2
Teletransporte



Abre el fichero baldur.ini y añade **"debug mode=1"** (sin las comillas) debajo de donde pone "Program Options". Salva los cambios y arranca el juego. Cuando estés jugando, pulsa CONTROL+ESPACIO para abrir la línea de comandos. Escribe: "CLUAConsole:EnableCheatKeys()" (sin las comillas y respetando las mayúsculas y minúsculas). Pulsa ENTER para introducir el código. Ahora, cuando pulses **CONTROL+J**, los personajes seleccionados se teletransportarán a donde esté señalando el cursor.

Championship Manager 2
Contratar gratis a un jugador

Elige a un jugador en el que estés interesado hazle una oferta dos veces por encima de su verdadero valor, esto hará que acepte la oferta. Entonces cambia tu oferta, elige oferta libre y pulsa a cancelar. Ahora, si el jugador acepta ir a tu equipo irá totalmente gratis.

Ser seleccionador

Cuando empieces a jugar elige un equipo nacional que entrenar. Cuando se te pida un nombre de entrenador introduce, dependiendo del país, el nombre del entrenador correspondiente (para Portugal escribe Artur Jorge, para Inglaterra Terry Venables, etc...). **Terry Venables:** Inglaterra. **Craig Brown:** Escocia. **Bobby Gould:** Gales. **Mick McCarthy:** Irlanda. **Bryan Hamilton:** Irlanda del Norte. **Artur Jorge:** Portugal. **Arrigo Sacchi:** Italia. **Javier Clemente:** España.

Crimsom Skies
Invencible



Escribe **I AM THE ACE** en la pantalla de las armas que aparece después de cada misión. Nota: Sólo te hará invencible durante la actual

Selección de nivel

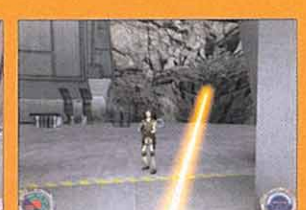
Pulsa en el micrófono del lado izquierdo del menú principal durante la campaña. Presiona el botón derecho del ratón y entonces escribe **"idaho"** (sin las comillas). Aparecerá un menu nuevo que te permitirá elegir cualquier nivel.

Diablo II
Para amazonas

Si quieres conseguir unos guantes con la habilidad de lanzar a tus enemigos hacia atrás al impactar con ellos, sólo debes de colocar estos objetos en tu cubo horáldrico y transmutarlos: Runa Ort, amatista perfecta, Guantes de Malla, brazaletes pesados o apuntalador de Vampiros (todo mágico), una joya (sus características dan igual mientras sea mágica)
Los guantes que obtendrás tienen una serie de atributos variables, pero seguro que lanzarán hacia atrás y puede que aparezcan algunos tan interesantes como: 20% de velocidad mejorada, +2 a habilidades de arco o jabalina, robar vida, etc...

Truco del mes





Jedi Knight II: Jedi Outcast
Cambia el color de tu sable laser

¿Nunca has soñado de qué color sería tu sable láser? Pues aquí te contamos cómo cambiar el color del sable en «Jedi Outcast» durante cualquier misión: Saca la consola con (shift izq. + º) y teclea "helpusobi 1". A continuación teclea "saberColor" y el nombre del color, que puede ser "red, orange, yellow, green, blue y purple". También puedes conseguir otras ventajas haciendo lo siguiente. Activa la consola, escribe "devmapall" y después introduce uno de estos trucos en la consola:

CÓDIGO	RESULTADO
god	Modo dios
notarget	Los enemigos te ignoran
kill	Suicidio
give all	Todas las armas y máxima salud
give health	Energía al 10%
give armor	Armadura al 100%
give ammo	Munición al 100%
give X #	Te da un objeto X (# = cantidad)

Dungeon Keeper 2
Nivel secreto

Para desbloquear un nivel secreto, configura el calendario del ordenador introduciendo como fecha cualquiera en la que haya luna llena. Ejecuta el juego y busca el nivel adicional.



Freedom Force
Prestigio ilimitado



El truco: abre el fichero INIT.PY y escribe lo siguiente:
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Salva los cambios y arranca el

Envíanos tus trucos

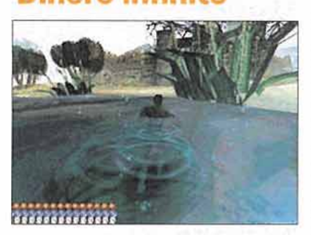
■ Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.



■ Si tu truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

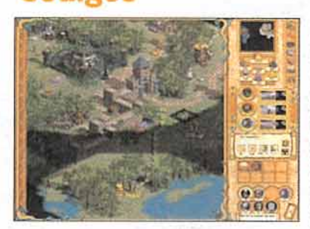
juego. Mientras estás jugando, pulsa SHIFT+\ (la tecla que hay encima del TAB) para abrir una línea de comandos. Luego escribe ahí: **"Campaign_AddPrestige(10000)"** (sin las comillas) y ganarás 10.000 puntos de prestigio. Repite hasta que tengas suficiente. También puede cambiar la cifra por una más grande o más pequeña.

Gothic
Dinero infinito



Pulsa **"S"** (o "B" si tienes la versión 1.07 del juego) para entrar en la pantalla de estatus. Teclea la palabra **"marvin"**. Pulsa S para volver otra vez al juego, verás las palabras "marvin-mode". Pulsa **F2** para abrir la consola y escribe (sin las comillas) **"marin"**. Ganarás 1.000 monedas. Repite hasta que tengas suficiente.

Heroes of M&M IV
Códigos



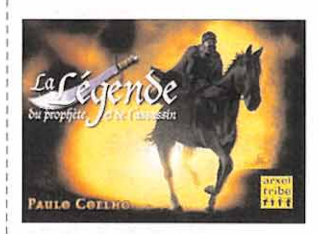
Durante el juego pulsa el **TABULADOR** y luego escribe cualquiera de estos códigos que os especificamos a continuación y cuando hayas terminado pulsa ENTER.
NwcAmbrosia: Materiales gratis.
NwcAres: Ganas el combate en curso.
NwcAchilles: Pierdes combate que estés disputando en ese momento.
NwcExcalibur: Consigues un anillo de alto poder.
NwcNibelungenlied: Anillo de la negación.

Insane
Efectos ópticos



Teclea en el menú principal uno de los siguientes códigos:
gokartz: Ruedas grandes.
bigheadz: Cabezas gigantes.
boxerz: Manos y pies grandes.
bigfootz: Ruedas pequeñas.

La Leyenda del Profeta y el Asesino
La balanza de Uvak Khan



Para liberar a Qamar, entrega todas las armas al guardia. Habla con Rajib, examina el globo de luz cercano, e introduce el muñeco de cera. Para equilibrar la balanza, mueve los pesos **10, 10, 9 y 7** del lado izquierdo al derecho. A continuación toma el encendedor del cajón y el arco y las flechas del suelo, y dispara con ellas al halcón que se encuentra situado junto a Uvak Khan.
Por último, vuelve a conversar con Rajib, y libera a Qamar usando la llave azul.

El Secreto de Alamut
Entrar a la mina



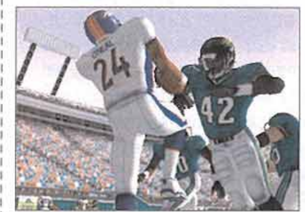
Entrar en la mina que desvelará los secretos de la secta asesina es una tarea complicada. Para acceder a su interior, tienes que seguir los siguientes pasos: En primer lugar, habla con la mujer, acepta ayudarla, y examina el candado de la puerta. En la fila de arriba debes colocar la siguiente combinación: **01, 01, 02, 03, 05.** Y en la fila de abajo: **08, 13, 21, 34, 55.** A continuación recoge la cuerda, la jarra, el canalón y el tablón de madera. Ata la cuerda a la jarra y engánchala a la rueda del agua. Cruza el andamio y coloca el canalón en la parte superior. Llega hasta el final y tira de la cuerda para mover la rueda y acceder al interior de la mina.

Los Sims de vacaciones
Asegura tus vacaciones



Pulsa ctrl.+ mayúsculas+ C para abrir la consola y escribe aquí **"Rosebud"**. Con esta operación ingresarás en tu cuenta 1.000 Simoleans. Si quieres otros tantos basta con que al final escribas (tantas veces como desees) **"!;"**.

Madden NFL 2002
Códigos



Introducir los siguientes códigos en la sección "cheats" del menú de opciones.

Gormenghast: Equipo de monstruos
Sugar Buzz team: Juego sin límites

Truco del lector

Cossacks: European Wars
Gana todas las batallas

Durante el juego abre la consola pulsando INTRO e introduce los códigos:
- multitvar: Todas las unidades con pulsar P.
- www : Activa todos los códigos excepto "money".
- money: Añade recursos.
- gods : Ayuda de los dioses.
- shield : Cañón infinito.
- supervizor: Niebla on/off.
- al: Controlar a los enemigos.
- resources: Añade todos los recursos.

Juan Carlos Martínez (Cádiz)

Mundial FIFA 2002
Goles cantados



Para marcar más fácilmente sitúate justo de cara al centro de la portería y dispara con la máxima potencia en la barra de "chut" sin darle ningún efecto o dirección al balón, no habrá portero capaz de detener un "obús" que casi ni se puede ver de la velocidad que adquiere el balón.

Operation Flashpoint
Guerra ganada de antemano...



Durante el juego, mantén pulsada la tecla "shift" izquierda y sin soltarla pulsa el símbolo **menos (-)** del teclado numérico. A continuación empieza cualquier partida y teclea **"iwillbetheone"** para ser indestructible, **"endmission"** para finalizar el nivel y en el menú del juego **"campaign"** para acceder a niveles bloqueados.

Rally Championship Xtreme
Sin secretos

Teclea **"cheating homer"** (sin las comillas) en el menú principal para tener acceso a todos los coches y circuitos.

Spider-man: The Movie
Ventajas arácnidas



Dirígete a la sección de trucos en "especiales" y teclea los siguientes:
"imiarmas" para obtener acceso a todos los niveles.
"organicwebbing" para conseguir lanzarredes ilimitado.
"underthemask" para forzar la vista a primera persona.

LEEME.TXT

¿No sabes cómo resolver un puzzle? ¿Te gustaría saber algo sobre un juego que aún no ha salido? ¿Tu ordenador te está volviendo loco? Has llegado al sitio perfecto: la comunidad de los jugadores de altura.

El club de la aventura



El Gran Tarkilmar

Aventuras portátiles

Está bien, lo confieso. Sé que debo ser la única persona en el mundo que se ha comprado una consola Gameboy Advance sólo para jugar a «Broken Sword». Sí, lo jugué en PC, pero tenía curiosidad por ver cómo funciona una aventura gráfica en una portátil. La conversión es idéntica a la versión de PC, salvo la ausencia de videos y voces. Me ha servido para recordar la inteligencia y mordacidad de los diálogos, y soñar en lo bien que quedarían «Monkey Island» o «Leisure Larry» en una portátil. Las grandes distribuidoras dicen que las aventuras están acabadas. Mientras, Revolution ha anunciado «Beneath a Steel Sky» y «Broken Sword II y III» para Gameboy Advance. ¿A quién hay que creer?

ACCIÓN SOBRE RUEDAS

VELOCIDAD

Pocos arcades de coches



¿Que ha sido de los juegos de conducción como el fantástico «Need for Speed Porsche»? Desde que salió, este genero no ha dado escasas señales de vida. He probado «E–racer" pero no me llama la atención, ya sé que hay juegos de Fórmula 1 y de rallies también pero yo busco juegos como «Proyect Gotham», «GT3».

Luis Alberto Jiménez

Tienes toda la razón del mundo. Puedes ver en las columnas de opinión de "Warrior" que hace tiempo que llevamos denunciando la escasez de juegos de velocidad estilo arcade. Menos mal que EA ha anunciado la publicación de «Need for Speed, Hot Pursuit 2» para PC, aunque habrá que esperar hasta septiembre para reavivar "la llama de la velocidad".

AGE OF MYTHOLOGY

ESTRATEGIA

¿Age of Empires 3?



Quería preguntaros si va a salir un «Age of Empires 3» y cuándo?

Raúl Hernández

Efectivamente, Ensemble Studios tiene pensado lanzar un nuevo capítulo de su popular y exitosa saga. En principio, «Age of Mythology» saldrá al mercado este mes de septiembre. Si echas un vistazo a anteriores números de Micromanía descubrirás que en esta ocasión se ha introducido un motor gráfico 3D y un argumento que gira sobre la Mitología más que sobre la Historia. En él se enfrentarán Vikingos, Griegos y Egipcios (con sus respectivos panteones, y estructuras autónomas.

ALFRED HITCHCOCK: THE FINAL CUT

AVENTURA

El inaccesible Robert

He llegado hasta el capítulo cinco de «Alfred Hichcock». Estoy en la habitación de Alicia, y por lo que sé, tengo que hablar con Robert, pero por más que lo intento, no puedo acceder a su habitación. ¿Qué hago?

Valentín Cruz



Tienes que hablar con Alicia. Tras terminar, selecciona la máquina de sonidos del inventario y pulsa el tercer botón blanco empezando por la izquierda: primero activa el nivel 1, y luego el nivel 2. Los botones de niveles están en el botón redondo grande (el primer nivel arriba y el segundo abajo). Tras completar la acción, aparecerá un enchufe en la máquina. Pulsa el primer botón de la izquierda para llamar a Robert. Pulsa dos veces más para que te devuelva la llamada y te invite a su habitación.

Microencuesta

Acción: ¿Sistema de daños más realista?

La pregunta se las trae. Y es que el hecho de que las clásicas 3 vidas de los arcades, que uno perdía con que sólo le rozaran la camisa, fuesen sustituidas por un sistema de daños progresivo y menos exigente, significó todo un avance en pro de la jugabilidad. Bueno, pues ahora, los aficionados reclaman realismo, porque el 68 por ciento de las respuestas han apostado por un sistema de daños mucho más riguroso, en el que mantenerse con vida fuera más difícil. El 32 por ciento restante, prefiere uno como el actual, que permita una experiencia de juego más prolongada.

El próximo mes:
¿Qué opinas de los juegos de rol estilo japonés?

Me gustan mucho | No están mal | ¡Los odio!

Curiosidades

Ash en Gorasul



Una de los personajes que se puede incorporar a tu partida de aventureros en «Gorasul» es un guerrero llamado Kendal. Ahora bien, si tenemos en cuenta que: a) se parece muchísimo a Bruce Campbell, b) tiene fama de exterminador de muertos vivientes y c) el tío es un fanfarrón de cuidado, ¿queda alguna duda de que en realidad se trata de Ash, el protagonista de la película "El ejército de las tinieblas"?

Merchandising



Blizzard ha anunciado que comercializará figuras originales de «Warcraft III». Las figuras de plástico, con 6 pulgadas de altura, son articuladas y vienen acompañadas de armas intercambiables. Su precio parece que rondará los 10 dólares (para cada una). En un principio sólo estarán disponibles 3 modelos: el del caudillo orco Thrall, el rey enano Muradin Barba de Bronce, y el héroe elfo Furion Stormrage.

¿Quieres formar parte de nuestra comunidad?

Participa en las secciones de La Comunidad, enviando tu aportación por e-mail a lacomunidad@micromania.es o por carta a Hobby Press, S.A. Micromanía, LA COMUNIDAD C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid



No olvides indicar tus datos personales. Entrarás en el sorteo de 25 camisetas exclusivas de Micromanía.

ARCANUM

ROL

Cómo ir a la isla Thanatos



Tengo un elfo de nivel 35 y estoy buscando la isla de Thanatos, ¿Cómo puedo ir? He encontrado la entrada al clan de Hierro pero no sé cómo abrir la puerta.

El Abuelo

Para ir a la isla de Thanatos tendrás que comprarte un barco (cuesta unas 50.000 monedas de oro, aunque puedes rebajarlo hasta 25.000). También puedes recuperar el barco de Edward Teach para que te lleve, pero tendrás que ganar una apuesta con Killian Drake (ambos están en Sour Barnacle, habla con Teach para que te dé las opciones). La última opción es resolver las misiones que te encargue Stringy Pete para que te dé su barco. Para abrir la puerta de la entrada del clan de Hierro necesitas la llave de cristal. La tiene Hadrian, el arqueólogo de Caladon. Resuelve la misión que te pide y te la dará.

ARGENTUM

ROL

Rol barato

¿Existe algún juego, lo más parecido posible a «Everquest», en el que no haya que pagar una cuota mensual o que no sea tan cara?

Franquito1

Pues la verdad es que no. Existen juegos de rol en mundos persistentes, parecidos a «Ultima», aunque de peor calidad, obviamente. Uno de ellos, por ejemplo, es «Argentum» y lo puedes encontrar en www.argentum-online.com.ar

AVENTURAS NO PUBLICADAS

AVENTURA

¿Dónde están estos juegos?

Estoy preocupada porque en España salen cada vez menos aventuras, pero en El Club de Aventura hablabais de muchos juegos que después no han salido. ¿Qué ha pasado con ellos? ¿Se han cancelado?

Elanor Marley



Muchas de las aventuras gráficas que se publican en Estados Unidos o en países europeos que no son Inglaterra o Francia, no salen en España. Es el caso de las americanas «Real Myst» o «Tex Murphy: Overseer» y las europeas «Gilbert Goodmate» (sueca), «Mystery of the Druids» (alemana). Al tratarse de aventuras que no son distribuidas por las grandes compañías multinacionales, no llegan aquí.

Pasatiempos 1



Mira bien esta pantalla y dinos si encuentras algo definitivamente raro en la imagen.

A) Esa pantalla no existe.

B) La granada ha "engordado".

C) Los "fps" son muy elevados.

BALDUR'S GATE

ROL

Trucos para el juego

¿Qué arma es mejor: la espada de las arañas o la espada larga +2? ¿Me podéis dar trucos?

Carlos Barril Moreno

La espada de las arañas es buena para matar arañas, pero hay que usarla a dos manos. Dásela a Minsc, que es experto en espadones y dale la espada +2 a otro del grupo. De esta manera no tendrás que renunciar a ninguna de las doss. Los trucos de «BG 2» los puedes encontrar en este número de Micromanía, en la sección Código Secreto.

Lenguas de trapo

"El retraso de la versión para compatibles de «Grand Theft Auto III» se debe a la pasión que el equipo de desarrollo siente por el PC: queríamos aprovechar todo su potencial."

Dan Houser, director creativo de Rockstar

"Siempre he encontrado interesante la fórmula de los God Games; la idea de que influyas sobre el juego en contraposición a controlarlo (...) todavía me fascina"

Peter Molyneux, creador de "Black & White"

"Hace poco hemos visto la beta de «WarCraft 3». La verdad es que aprendemos jugando sus productos"

Bruce Shelley, productor de «Age of Mythology»

"He pensado que ya es hora de que empiece a actuar como que no estoy muerto..."

Tim Schafer, creador de «Grim Fandango», tras inaugurar una web

"Un tipo de marketing me acosaba diciendo que mi nave con forma de braguero era publicidad negativa. Cuando el juego se lanzó, la publicidad en todas las revistas fue... ¡un primer plano de la nave-braguero!."

John Mandel, programador de «Space's Quest VI», explicando su marcha de Sierra.

"Tras la polémica por el cambio de color del sable de Kyle Katarn sólo puedo decir que las espadas láser son armas complejas que pueden estropearse"."

Dan Pettit, Productor de «Jedi Outcast».

El poder jedi



La imagen que podéis ver demuestra cómo en «Jedi Knight II: Jedi Outcast» la combinación de fuerzas da como resultado efectos de lo más variopintos y curiosos. Empleando el estrangulamiento y lanzando el sable en el momento adecuado podemos llegar a partir a los soldados del imperio "en dos". Es espectacular, sí, pero os aseguramos que resulta muy complicado de conseguir...

Myst, la serie



Tras lanzar su propia línea de muñecos y alcanzar el éxito literario, gracias a los tres libros basados en los juegos, la saga de aventuras «Myst» va a ser llevada a la televisión. El canal digital SCI FI está preparando una miniserie de cuatro horas, que se estrenará en el 2003. En ella se desvelará el origen de la isla de Myst, relacionada con una civilización desconocida que habita bajo la superficie de la Tierra.

Sube a mi avión...



Hay quién usa los numerosos trucos que existen de «Return to Castle Wolfenstein» para pasarse el juego de rositas y sin sufrir ni un rasguño, y hay quién se dedica a buscar trucos y efectos visuales de lo más divertido, como en el caso que nos ocupa, en el que el viaje aéreo de nuestro protagonista coincidió con la trayectoria de estos dos aviones nazis... A saber a dónde irían (seguro que a nada bueno).

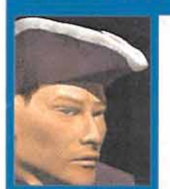
Pasatiempos 2



¿Cuál de estos juegos de rol tiene como protagonistas a superhéroes?

A) Fallout
B) Morrowind
C) Freedom Force
D) Icewind Dale

Escuela de estrategas


El Miliciano Partizano

Operación retorno (a Azeroth)

Después de todo, las cosas esperadas siempre llegan. Junio ya está aquí. Aparte de los exámenes, llega el sol, el verano y las vacaciones. Para disfrutar un poco más este bendito mes, los aficionados a los videojuegos de calidad (y en particular los amantes de la estrategia) contarán con la ayuda de «WarCraft III. Reino del Caos». ¿Qué os voy a decir que no sepáis ya? Realmente nada, eso sí, permitidme recordaros que es imprescindible que, cuando menos, lo juguéis. En él concurren todos los elementos que el mercado exige para consagrar un título como clásico. Adelantar que Blizzard volverá a calar hondo en las mentes pensantes de los estrategas no es un disparate, sino la noticia de un éxito anunciado. Hasta el próximo número tenéis tiempo de sobra para descubrir el encanto de Azeroth. El lugar idóneo para ganar nueva gloria.

BALDUR'S GATE 2

ROL

Bichos con mala leche



@ Estoy en ese "peaso" castillo infestado de trolls con tía a lo Rotenmeger secuestrada incluida y me encuentro con que al conseguir la tercera pieza del mayal me atacan una horda de golems con mala leche, uno de ellos me temo que muy malo malísimo por ser de otro color, y más grande. En este punto mi estrategia se limitó a salir corriendo con una pócima de velocidad, pero cual es mi sorpresa cuando al bajar unas escaleras me encuentro en un cuarto donde me aguardan unos pocos bichos negros con muy mala leche... y yo me pregunto ¿acaso aún no están mis aventureros preparados para esta misión?

Anónimo

Por tu descripción, muy cachonda por cierto, debes estar en el templo de Firkraag. El gólem ese grandote sólo aparece si tienes personajes de alto nivel, así que tus aventureros deberían estar preparados para este calabozo. Date cuenta de que ese gólem es demasiado grande para atravesar el marco de la puerta, así que puedes golpearlo, huir y volver hasta que lo derrotes. Un consejo: cuando encuentres a Firkraag, no te pegues con él, o te hará papilla. (O más bien carbonilla, en este caso)

BÉISBOL

DEPORTIVO

¿Hay algún juego bueno?

@ Soy muy aficionado al béisbol, ¿cuál es el mejor simulador de este deporte para compatibles?

David Pérez

Sin duda «Triple Play Baseball 2001», de EA Sports, es el mejor simulador para PC, pero tendrás que comprarlo en una tienda online de Internet.

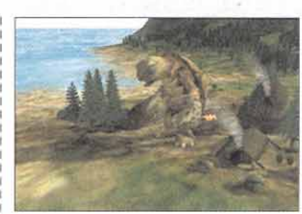
BLACK & WHITE

ESTRATEGIA

El acertijo de los champiñones

@ En la segunda isla, no sé ya qué demonios hacer para superar la prueba del círculo de setas.

Sergio Gracia Martín, kOnOrZ



La adivinanza dice que tienes que meter en el círculo algo único de tu criatura, otra cosa que dé calor, otra que aúlle por las noches y protegerlo con un escudo. Tienes que buscar –en las inmediaciones del lago- un lobo y conducirlo hasta el lugar. Incendia un arbusto con tus habilidades (la parte que da calor) y colócalo en la zona. El siguiente paso es dejar una parte del inventario de tu criatura. Para finalizar, selecciona el milagro del escudo y traza un círculo sobre los champiñones. ¡Listo!

Actualización

@ ¿Dónde encuentro el parche que actualiza a la versión 1.1?

Fernando Gento de Celis

Lo encontrarás en la pagina web http://195.235.97.30/juegos/pc/parches/

C&C RENEGADE

ACCIÓN

¡No se instala!

@ Nada más dar al icono de "INSTALL" en el menú de autoarranque me sale un pantallazo azul y me resetea el ordenador. Tengo una tarjeta Kyro II (Prophet 4500). Ayudadme.

Iván

Afortunadamente este problema tiene fácil solución, y es común a todas las tarjetas basadas en el chipset Kyro II. Para resolverlo, desactiva la compresión de texturas en las propiedades de configuración de la tarjeta (pestaña Direct3D), y adiós a los cuelgues. Eso sí, el vídeo a pantalla completa te funcionará a saltos, pero podrás jugar perfectamente.

CARMAGEDDON 2

VELOCIDAD

Trucos de lujo

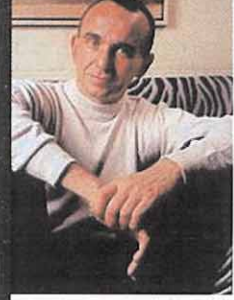
¿Podríais darme trucos para el juego «Carmageddon 2»?

Alejandro



@ Para activar el modo de trucos, comienza una carrera y teclea LAPMYLOVEPUMP. Ya durante la acción verás un mensaje "Cheatmode: Enabled", momento en el que ya puedes usar los siguientes trucos que te proporcionamos a continuación:
7: Modo dios.
8: Consigues reparaciones totalmente gratis.

Quién es quién



Peter Molyneaux: Creador de dios

ESTABLECIÓ LAS BASES del subgénero conocido como "God Games", y conoció el éxito y el reconocimiento de la industria con «Populous» (que en 1989 vendió 4 millones de copias).

DESPUÉS DE UNA SECUELA, «Populous II. Trials of the Olimpians Gods» (1993), y «Magic Carpet» (1994) se alejó de lo celestial para diseñar una nueva saga: «Syndicate», donde apostaba por las guerras de bandas mafiosas.

EN 1995 VENDIÓ SU EMPRESA, Bullfrog, a Electronic Arts. Esta operación, aparte de reputarle millones de dólares, le privó de permanecer en contacto con los juegos. En una entrevista llegó a reconocer que lo que quería era crear videojuegos, no permanecer en una sala de reuniones discutiendo sobre el color del papel higiénico.

SU COMPROMISO CON LA CALIDAD del producto le obligó a tomar la decisión de intervenir directamente en la creación de «Dungeon Keeper». Delegando su responsabilidad como director de Bullfrog, se unió a los programadores y reinició el proyecto desde cero, teniendo buena parte de culpa de que el resultado final fuese el pilar de la popular saga que es ahora.

FINALMENTE ABANDONÓ BULFROG, después de haber consolidado un mito con la franquicia «Dungeon Keeper», para crear otra fábrica de sueños (y de dioses). Y así nació Lionhead Studios.

SU OBRA MÁS PERFECTA, y polémica, «Black & White», aparte de ser el primer 100 que Micromanía ha entregado en su dilatada historiam, ha levantado pasiones y sentimientos encontrados entre todos los aficionados a la estrategia. Unos lo aman y otros lo detestan, pero sin duda todos ellos se han preocupado de ver personalmente el programa del maestro Molyneaux.

AHORA PREPARA LA SEGUNDA PARTE de «Black & White», y ya tiene lista la expansión oficial, «Creature Isle» con nuevas criaturas y retos para los que, a diferencia suya, sólo somos simples mortales.[

CÓCTEL DE ASES
VELOCIDAD

Novedades impresionantes



@ Cuáles de los siguientes títulos aparecerán para PC: «Grand Theft Auto III», «Mafia: The city of lost heaven», «Pro Race Driver» y «The italian job».

David Yagüe

Todos los juegos que mencionas han salido, o están a punto de hacerlo, para compatibles. Respecto a «Driver 2», no ha salido para PC ante el escaso éxito comercial de la primera parte.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
SIMULADOR

HACIENDO HISTORIA

@ Pueden darme información sobre una expansión de «Combat Flight Simulator 2» en la que se recreaba el conflicto de las Malvinas.

Silvio



La expansión a la que te refieres apareció en España hace bastante tiempo y su nombre es «Harrier Jump Jet». Pertenece a la compañía Just Flight y lo que ofrece en realidad son 22 nuevos aviones (17 de ellos versiones del famoso Harrier). En cuanto a la campaña de las Malvinas decirte que reta a un total de 20 misiones en las que aparecen algunos de los aviones argentinos que tomaron parte en la batalla como el Pucará, el A-4P Skayhawk o el IAI Daffer.

Pasatiempos 3

¿Que tres jugadores del equipo de Los Angeles Lakers aparecen en esta imagen de «NBA Live 2001»?

A) Shaquille O´Neal, Kobe Bryant, Fisher.

B) Kobe Bryant, Horace Grant, Derek Harper.

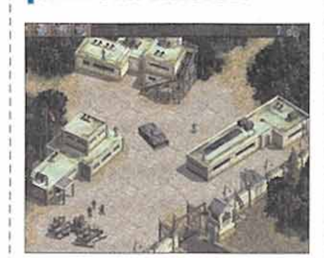
C) Kobe Bryant, Fox, Shaquille O´Neal.

D) Shaquille O´Neal, Fox, Bird.



COMMANDOS
ESTRATEGIA

Cómo pasar la primera misión



@ ¿Qué necesito para pasar el primer escenario?

Ignacio Arcos

Conduce al Boina Verde hasta el muro de ladrillos, al oeste de su posición inicial. Acuchilla al centinela que está cerca, y aprovecha el momento en que las patrullas se dan la vuelta para saltar la alambrada y deshacerte del guardia. Escapa. Antes de que den la alarma sus compañeros, matalos con el conductor. Con ayuda del submarinista y de su bote, lleva al Boina Verde y al conductor hasta la costa sur. Una vez dentro de la base, procura que no quede ni rastro de la estación.

Elegidos para la gloria



TORNEOS DE «JEDI OUTCAST»: En esta ocasión nos adelantamos a los acontecimientos y os mostramos una web dedicada a promover campeonatos entre clanes de «Jedi Outcast» a nivel mundial. Aunque el juego lleva poco en nuestro país, nunca es pronto para empezar a demostrar la valía y el pundonor de los jedis hispánicos... La dirección es la siguiente: http://www.clantourney.com/

EL CLAN ODISEA nos escribe para recuperar su orgullo con respecto al asunto de su desastrosa derrota en un primer ataque a Gorenaire y nos da cuenta de sus últimas hazañas, entre las que se incluyen las victorias sobre Trakanons, Severilious, Derakors, familias reales de Chardok, Velketors, y por último, como la venganza se sirve en un plato frío: Gorenaire, la dragona blanca. Ailani Riverflow, que es el miembro del clan que nos ha escrito la carta.



URBAN TERROR es un excelente mod de «Quake 3», y un grupo de internautas (el Bat Team) os ofrecen la posibilidad de alcanzar la gloria, compitiendo con ellos en www.zonaurbana.net
De paso, el Bat Team aprovecha para reivindicar servidores europeos para poder jugar a este mod con más facilidades de las que hay ahora mismo.

Pasatiempos 4

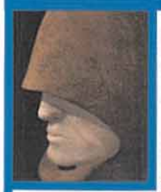
Busca la respuesta correcta:

1¿Cómo se llama el protagonista de «Grandia 2»?
A) Ryudo
B) Skye
C) Link

2 ¿Cuál de estas civilizaciones no está incluida en «Civilization III»?
A) Francia
B) EE.UU
C) España

3 ¿Cuántas expansiones existen de «Los Sims»
A) 2
B) 3
C) 5
D) 4

Maníacos del calabozo

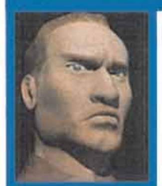


Schmendrick

Grandia 2

Hace bien poco que «Grandia 2», uno de los mejores juegos de rol que se han hecho para la consola de Sega, Dreamcast, ha sido adaptado a PC. Es una conversión bastante decente, pero la acogida dispensada por la prensa especializada ha sido de todo menos entusiasta. De hecho, para ser sinceros, a «Grandia 2» le han dado más palos que a una estera: que si los personajes son cabezones, que si es totalmente lineal, que si no soporta ratón... No sé, a lo mejor es verdad eso que dicen de que los jugadores de rol de PC tienen unos gustos totalmente diferentes a los de consola pero, para mí, «Grandia 2» es un estupendo juego de rol, lleno de encanto y con personajes entrañables y una gran aventura épica que te pone los pelos de punta. Si seguimos quejándonos por chorradas y poniendo pegas a las conversiones de los buenos juegos de rol de consola, al final, los usuarios de PC nos vamos a quedar sin joyas como «Skies of Arcadia» o «Final Fantasy X»... Y nos lo habremos ganado a pulso.

Zona arcade


El Agente Ryan

El carisma perdido

Llamadme quisquilloso, pero me da la impresión de que a pesar de los tiempos de bonanza que disfruta el género de la acción, vamos muy sobrados de texturas en alta resolución, antialiasing a pantalla completa y puntillismos varios, y sin embargo algo faltos de esa chispa que nos hacía vibrar antaño, de ese guiño al jugador tan prescindible como necesario, de ese carisma irrevocable que desprendían los personajes de algunos juegos (véase Duke Nukem). Hoy en día se tiende a suprimir de los juegos todo aquello que no es estrictamente vital para el desarrollo de las misiones, convirtiendo los escenarios en un simple recipiente para el "mata-mata" en el que la interacción se limita a asépticas roturas de mobiliario de oficina. Y es que, con permiso de mis amigos Max Payne y Kyle Katarn, ya son pocos los juegos que consiguen arrancarnos una sonrisa cómplice como las de antes.

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

ESTRATEGIA

¿Cómo conseguir las llaves?



Estoy en la misión séptima. He desactivado las minas y he introducido al espía en la base, pero no logro hacerme con las llaves de la celda. Echadme una mano, por favor, que ya no sé qué hacer.

Fermín

Para rescatar a Natasha de su cautiverio, vete hacia el edificio que se encuentra al oeste del almacén. Entra por su puerta trasera y limpia todas las habitaciones. Una vez hecha la tarea ocúpate de acopiar todos los objetos que allí se esconden. Sal y elimina a la patrulla. Ahora estás en condiciones de liberar tranquilamente a Natasha, presa al otro lado de la calle. Sin dar la alarma, llega hasta ella y dale las ropas orientales.

CREADOR DE AVENTURAS

AVENTURA

Quiero ser diseñador

Hola, me gustaría saber en qué webs puedo encontrar algún programa para hacer aventuras gráficas del estilo de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Gracias.

Pencho

**Pues, precisamente, Jordi Pérez acaba de lanzar la versión 4 de su popular creador de aventuras en castellano, "Hermes", que además incluye el juego «Cavernícola». Puedes descargarlo de: http://personal.readysoft.es/coding/hermes/
Otro muy conocido, también español, es «Indiana Java». Puedes conseguirlo en: www.geocities.com/SiliconValley/Foothills/8436/indyjava/download.htm
Puedes encontrar muchos más de este tipo en la web "Adventure Developer": www.adventuredeveloper.com**

DRUUNA

AVENTURA

El laberinto del túnel

Estoy atascado en la primera fase. No sé qué hacer para escapar del túnel de vapor, tras el cadáver.

Ernesto Aglover



En el túnel existen tres secuencias interactivas en las que podemos realizar acciones. Tan sólo hay que moverse en la dirección correcta al tomar el control en cada una de ellas. La secuencia es la siguiente: abajo, arriba y abajo.

EMPIRE EARTH

ESTRATEGIA

¿Cómo paso la misión 5 de los alemanes?

Cuando he llegado a la misión 5 de Alemania veo que no soy capaz de pasarla por falta de tiempo. Qué hago.

Gonzalo



En primer lugar tienes que invertir los puntos de civilización disponibles en acelerar el tiempo de construcción de las unidades. Una vez fortificados los alrededores de tu base, deja caer el grueso de tu ejército sobre Varsovia. Has de emplear la táctica de la guerra relámpago, así que concentra todos tus efectivos salvo una comitiva de bienvenida contra los ingleses (atacarán por el oeste de la frontera francesa). Aprovecha para levantar un centro urbano en la capital y los polacos dejarán de ser una molestia. Repite la operación con Bélgica (sin caer en la tentación de asaltar la línea Maginot), y luego siguiendo el curso del río desciende hasta París para someterlo. El siguiente objetivo es Dinamarca y Noruega. Para desencadenar con éxito el golpe final, dota tu ejército con suficientes piezas de artillería y bombarderos para limpiar la resistencia aliada (principalmente buques y torres).

E.T.

AVENTURA

¿Existe un juego de E.T.?

Resulta que un amigo me ha dicho que iban a hacer un juego de la película de E.T. y esto un poco flipado con el asunto y os escribía para ver si es verdad o si no.

Edu15

Pues tu amigo no te ha tomado el pelo, Edu. Ya está a la venta un juego basado en las andanzas de este extraterrestre de ojos azules. El título en realidad consiste en una serie de minijuegos de inteligencia. Incluye además el trailer de la película.

A debate

¿Los juegos de velocidad afectan negativamente a la educación vial de los jóvenes?

No es la primera vez que desde el sector político o directamente en los medios de información se ataca al mundo del videojuego. Esta vez ha sido el responsable nacional de educación vial el que ha afirmado que los juegos de velocidad tenían buena parte de culpa de que los actuales y futuros conductores tiendan a realizar una conducción peligrosa. Por eso hemos querido conocer vuestra opinión al respecto.
Antonio del Álamo, de Barcelona, lo enfoca desde la experiencia propia, lleva jugando muchos años con juegos de velocidad y, ahora que conduce habitualmente, reconoce que es prudente y cauto hasta el extremo de considerarse un conductor tranquilo. Abel García, de Valencia, como buen psicólogo, nos cuenta que cualquiera que se ponga a los mandos de un coche en ciudad o carretera desarrolla un instinto de protección que lo convierte en la antítesis de nuestro comportamiento alocado en un coche "virtual". Ricardo Masas va mucho más allá, y opina que estas declaraciones son fruto de un político que quiere descargar el problema del consumo de alcohol, principal responsable de la siniestralidad en tráfico, en los videojuegos, mucho más controlables que la distribución de bebidas alcohólicas. Por último, Sebastián Langrea, de Pamplona, sin entrar en debates sobre algunos títulos del género tan denostados como "Carmageddon", si quiere dejar constancia de su indignación ante unas declaraciones que califica como absurdas y realizadas sin el menor rigor o estudio de comportamiento.

Para el mes que viene os proponemos la siguiente cuestión: Cuáles son los elementos necesarios para hacer un buen juego de rol: una buena historia, personajes carismáticos, mundos extensos, tecnología puntera...

EXPANSIÓN COMMANDOS 2
ESTRATEGIA

¿Se sabe algo?



@ ¿Está desarrollando Pyro Studios la expansión para el juego «Commandos 2» como anteriormente hiciera con «Commandos»?

Jose Antonio Casas Aguilar

Que nos conste, por el momento los chicos de Pyro se dedican exclusivamente a terminar «Praetorians», un título que como adelantamos en el número 87 ,está basado en la época de la expansión del Imperio Romano. Al parecer se está[oxigenando la fórmula mágica de «Commandos». ¿Quién sabe si después de «Praetorians»?

F/A-18 KOREA
SIMULADOR

Buscando parches

@ Revolviendo entre las pilas de cd's de demos encontré por casualidad una reliquia, se trata del juego «F/A-18 Korea» versión del ejército español. Un gran juego pero un poco pobre en gráficos, y querría pediros información sobre cómo o dónde encontrar un patch para poder sacarle el máximo rendimiento a mi escueta Riva TNT2 32 Mb.

Von Richtoffen

No te hagas ilusiones. Las limitaciones técnicas de este juego no pueden ser solucionadas con un simple parche. El problema es que en realidad este título es una localización (realizada a instancias de su distribuidor en España, la desaparecida Dinamic) de un juego más antiguo. La edad no perdona ni al software... En cualquier caso, el rendimiento del juego seguro que mejora si instalas la versión 23.11 de los drivers Detonator de Nvidia así como las últimas versiones de los DirectX.

FIFA 2002
DEPORTIVO

Multijugador



@ Me podrías decir cómo se crea una partida multijugador en «FIFA 2002». Por mucho que intento entrar en el servidor y seleccionar un partido en curso, nunca se completa la conexión.

Álvaro Bermúdez

EL ESPONTÁNEO

> "Desde que juego a «Civilization III» mi desastrosa economía doméstica ha mejorado."

Gustavo Bernaldo (Madrid)

El funcionamiento desde nuestro país de «FIFA 2002 Matchmaker» deja mucho que desear. Te recomendamos que optes por entrar en foros y chats de las webs no oficiales de este juego, como por ejemplo: fifa2002on-line.galeon.com En ellos encontrarás jugadores que desean jugar mediante IP directa, mucho más fiable.

GAMA GEFORCE4
HARDWARE

Más barata que GeForce3

@ Me he sorprendido al ver que un modelo de GeForce4 cuesta la mitad que una GeForce3, ¿cómo es posible?

Christian Jiménez

En efecto, una GeForce4 MX cuesta la mitad que una GeForce3 Ti. Pero, como en las generaciones anteriores, la denominación MX significa que la tarjeta gráfica integra la versión "recortada" del núcleo del procesador gráfico, es decir, que dispone de menor ancho de banda de memoria y funciona a menor velocidad.

GLOBAL OPERATIONS
ACCIÓN

¿Saldrá en España?

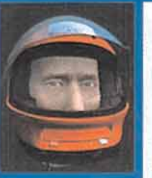
Me gustaría saber cuándo saldrá «Global Operations» en España, si incluirá todos los comandos terroristas disponibles y si estará doblado.

Beñat Aramburu



De momento, amigo Beñat, ninguna distribuidora española tiene la menor intención de publicar este juego en nuestro país.s

Locos del volante



Warrior

Cantidad, por caridad

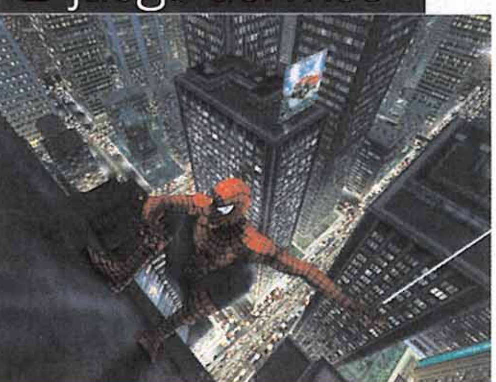
En muchas ocasiones, sois vosotros, nuestros lectores, los que nos proporcionáis los datos necesarios para calibrar la situación del género. A nuestro/vuestro consultorio han llegado numerosas preguntas acerca de juegos de velocidad que han sido un éxito en consolas, y la pregunta siempre es la misma: ¿aparecerá para ordenadores compatibles? o ¿por qué no sale para PC? Nuestra respuesta no puede ser sino trasladar estas peticiones a los responsables de las distintas compañías de software de entretenimiento, que parecen haber decidido que al usuario de PC no le gustan los arcades sobre ruedas, sólo quiere simuladores y, claro está, ingentes juegos de estrategia, aventuras y arcades de perspectiva subjetiva. Ellos sabrán. Pero por aquí echamos mucho de menos encontrarnos con juegos de coches en los que podamos vivir toda la fiebre de los mejores arcades, sin tener que preocuparnos por nada más. Tendremos que confiar en que las cosas cambien.

Hace 10 años



En nuestro número 51 estrenábamos una nueva sección, dedicada a todo el mundo de la tecnología, el sonido y el multimedia (aquella palabreja que estaba tan de moda hasta hace bien poco) y que bautizamos con el nombre de Tecnomanía (¿a alguien le suena). En esta primera entrega anunciábamos la inminente aparición del nuevo chip de Intel que sustituiría al obsoleto 486; su nombre provisional era P5 (¿Os va sonando?). Además, ofrecíamos una solución para el mítico simulador espacial «Epic», que daba todas las claves para terminarse el juego. En la sección de previews, destacaban con fuerza «Indiana Jones and the Fate of Atlantis», la mítica aventura de Lucasarts, y «Cruise for a Corpse», otra aventura, aunque esta vez sobre un asesinato en un crucero. Precisamente porque se acababa de celebrar el CES 92, nos marcamos un reportaje especial para contaros todas las novedades que habíamos visto en esta feria, que se celebró en la ciudad de Chicago. En la sección de Punto de Mira comentábamos joyas como «European Championship 92», un pedazo de simulador de fútbol para PC, o «Shadowlands» uno de los mejores juegos de rol que se recuerdan en la mazmorra de Los maníacos.

El juego del mes



Elige de entre todos los juegos de la sección Reviews, en este número de Micromanía, tu juego favorito y mándanos tu voto al buzón de la Comunidad. Las votaciones del mes pasado han estado muy reñidas, y las diferencias de votos entre «Jedi Knight 2: Jedi Outcast» y «Virtua Tennis» han sido muy pequeñas, aunque al final se ha impuesto el primero. En la redacción hemos decidido elegir, este mes, de entre todos los títulos de las Reviews, «Spider-Man: The Movie», por su increíble jugabilidad.

La Comunidad
SÓLO PARA ADICTOS

Planeta virtual


Comandante Harris

¿Podemos vivir con tan poco?

El ritmo de lanzamiento de simuladores es, para nuestra desgracia, cada vez más lento. Sí, es cierto que hay momentos en que todas las compañías parece que se ponen de acuerdo para ofrecer sus productos a la vez pero la sensación que tiene el aficionado a los simuladores es de casi total abandono. ¿Cuántos títulos salen al cabo de un año? ¿cuatro?, ¿seis? ¿ocho a lo sumo...? Serían cifras alarmantes, sin duda, si no fuese porque, por fortuna, el nivel de calidad de los títulos es casi tan alto como el tiempo que se toman para ver la luz y porque nunca más que ahora, si no se quiere que el género caiga definitivamente en el olvido, conviene atrapar a los nuevos aficionados con productos espectaculares, trepidantes y, como no, que aprovechen todas las posibilidades de Internet. Respondiendo al título de nuestra columna, la contestación es sí... con suerte.

HALF-LIFE
ACCIÓN

¿Actualizado?

@ ¿Por qué en el programa de actualización me dice que el juego no está actualizado pero que no hay actualizaciones posibles?

Antonio Álvarez



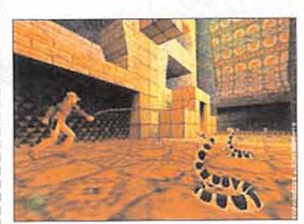
Pues eso es porque el programa no funciona muy bien. Lo mejor es que te descargues el último parche en castellano en la web de Sierra o en una de descargas, por ejemplo: planethalflife.com

INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL
AVENTURA

El lago Palawan

@ ¡Por favor, ayuda! Estoy atascado en el nivel 5, en el lago. He torpedeado un barco hundido, he activado una palanca para mover la grúa, he desenterrado una plataforma, y la he pisado para ver una puerta submarina bajo el lago. Pero no se cómo abrirla. Le doy a la hélice del avión hundido y no pasa nada de nada.

Alberto López



Tienes que regresar a la playa donde está la gruta, y nadar todo lo que puedas hacia la izquierda, hasta una fuerte corriente donde está la cueva submarina junto a una roca. Para poder entrar, bucea hasta el avión hundido y rompe una pieza con el martillo, que usarás para abrir la entrada. Después bucea hasta el fondo y pulsa un botón para abrir una escotilla en el techo de la gruta.

JUEGOS DE TENIS
DEPORTIVO

Más simulación

@ Me ha gustado mucho la versión PC de «Virtua Tennis», pero creo que es demasiado arcade y me gustaría saber si va a salir un juego de tenis con mayor nivel de simulación y realismo.

Pedro Alcántara



Actualmente, «Roland Garros 2002» es el mejor juego de tenis para PC en lo tocante al grado de simulación y realismo, aunque en animaciones y control de juego está por detrás de «Virtua Tennis». Próximamente estará disponible un nuevo título, «Agassi Tennis Generation», de Aqua Pacific, que promete tener un nivel de inteligencia artificial muy elevado. Ubisoft también está desarrollando un simulador basado en la Copa Davis.

MAX PAYNE
ACCIÓN

Me quemo

@ Hay una escena que me vuelve loco, en la que Max Payne se encuentra en una sala en llamas y acaba quemándose siempre... No sé que hacer. También me gustaría saber en qué número publicasteis la guía, si lo hicisteis.

Edson Pino

Si sigues recto en la sala que comentas acabarás siempre abrasado. En su lugar tendrás que saltar hacia la derecha para evitar las llamas, cruzando el portón doble tras la barra. La guía de «Max Payne» fue editada en "El Gran Libro de los Juegos de PC", que publicamos hace apenas unos meses y que probablemente todavía puedas comprar en algún quiosco.

METAL GEAR SOLID 2
ACCIÓN

¿Existe?

@ He estado buscando el «Metal Gear Solid 2» para PC por Internet y no encuentro nada. ¿Realmente existe? Por otro lado me gustaría saber si algún día saldrá «Final Fantasy IX» en PC y si podría salir el X.

Joaquín Escudero



Cierto es que lo de «Metal Gear Solid 2» parece un misterio. Aunque se ha anunciado varias veces su desarrollo para PC, no aparece en ninguno de los listados "oficiales". La serie «Final Fantasy» no parece tener continuidad en PC, y nos atreveríamos a aventurar que tampoco la tendrá en un futuro. Una pena para todos los aficionados a esta excepcional saga de rol.

Pasatiempos 5



¿Quién de estos pintorescos personajes es el creador de la saga de «Simon the Sorcerer»?

A) La señora de 80 años sentada en el suelo.

B) El tipo alto, con aire de superioridad.

C) El gordito de la izquierda, con las gafas.

D) El señor calvo del centro.

La Web del mes

www.aventuraycia.metropliglobal.com



Tras la desaparición de "El Paraíso de la Aventura", "Aventura & Cía" se ha convertido en la web de referencia para todos los aventureros españoles. Es el lugar ideal para estar al día sobre todo lo que se cuece en el género, debido a su constante rastreo de noticias, que actualiza varias veces a la semana. Además realiza entrevistas a los grandes personajes del género, como Jane Jensen, creadora de la saga de «Gabriel Knight», o Josh Mandel, programador de «Space's Quest VI». Sus secciones de reviews, soluciones, títulos amateurs y descargas son también muy completas. Como punto negativo, su polémica publicidad, que ronda la pornografía en algunos momentos...

MIGHT & MAGIC VIII
ROL

El escudo eclipse



@ ¿Dónde esta el escudo de eclipse? Y por favor, díganme cómo se abre la bóveda del tiempo.

Marco

El escudo eclipse debería estar en la casa de Lathius, en Ravenshore. Para abrir la bóveda del tiempo tienes que ir a Murmurwoods el 24 de junio y matar al rey unicornio para conseguir la llave. Pero ojo, porque necesitarás tener el aro druida del poder.

MUNDIAL FIFA 2002
DEPORTIVO

Aguantar el balón

@ Estoy algo frustrado con este juego porque los jugadores controlados por el ordenador tienen demasiada superioridad en los choques, siempre se llevan los balones divididos y no puedo ni aguantar tres segundos la posesión ¿Hay alguna forma de contrarrestar esto?

Alejandro del Corral



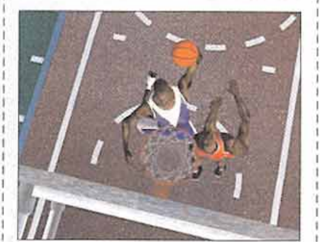
Se puede paliar la fortaleza defensiva del equipo controlado por el ordenador disminuyendo el nivel de dificultad, pero con ello también se pierde realismo. Lo mejor es enfrentarse al problema, prueba a proteger la pelota cada vez que un jugador la recibe, es cuestión de dar un giro, y así forzarás una entrada en falta en la mayoría de los casos.

NBA LIVE 2000
DEPORTIVO

Trucos

¿Existe algún truco para desbloquear nuevas jugadas y movimientos?

Fernando Arosa



Puedes disfrutar de la espectacularidad de los mates estratosféricos "power dunk" si tecleas REDROVER es el menú de opciones principal.

PROBLEMAS CON BLADE
HARDWARE

Incompatibilidad

@ Me funcionaba fenomenal en una Matrox G450, hasta que decidí cambiar de tarjeta. Ahora tengo una ATI RADEON 7500, pero la configuración no acepta esta tarjeta.

Belzedar

El problema se debe a que el motor gráfico de Blade, realizado bajo una versión ya antigua de Direct3D, no reconoce un hardware como el chip Radeon 7500. Puedes enviar una petición de soporte a ATI para que al menos conozcan el problema.

PROBLEMAS CON MEDAL OF HONOR
ACCIÓN

No arranca

@ No puedo jugar ya que me sale un mensaje que dice: "GLW-StartOpen GL( ) could not load OPEN GL subsystem". Tengo un AMD K6-II 500 con una tarjeta gráfica RIVA TNT-2 y 128 MB.

Pedro

Lo primero que debes hacer es descargar las librerías OpenGL 1.1 de la web de OpenGL, en www.opengl.com. De todas formas tenemos que decirte que tu ordenador está al límite de los requisitos mínimos del juego.

Pasatiempos 6

Lee con atención este número de Micromanía y completa las siguientes frases:

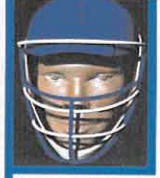
1 Hannah se introdujo en una _ _ _ _ _ _ _ _ _ controlada por una combinación de símbolos.

2 Las búsquedas y los _ _ _ _ _ _ _ _ _ tienen muy poco peso en el juego.

3 Tras liberar a la unidad R5 en _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _, esta se encargará de abrirnos las puertas.

4 Sabías que la compañía _ _ _ _ _ _ saltó a la fama con un juego de caza llamado «Deer Hunter».

Carrusel deportivo



A. Barkley

Fútbol en línea... de espera

Quien más quien menos ha sufrido la triste experiencia de comprobar que, en lo que se refiere al juego online, vivimos en un país considerado de segunda división por las compañías. En el género de los juegos deportivos, a pesar del éxito de ventas en nuestro país de la serie FIFA –especialmente de «FIFA 2002» y previsiblemente de «Mundial FIFA 2002»– jugar online una partida multijugador en el servidor de EA Sports se convierte en una tarea imposible. En foros y chats hay una enorme cantidad de usuarios que se ofrecen para jugar partidos, pero no parece que España cuente para EA Sports en este sentido.

Esta sección ha sido confeccionada por: El Gran Talkirmar, El Miliciano Partizano, El agente Ryan, warrior, Comandante Harris y A. Barkley.

Contactos

■ VENDO REVISTAS DE MICROMANIA de la primera y la segunda época (las grandotas). Interesados escribir a: mglavadia@worldonline.es

■ QUIERO HACER UN MOD DE «FLASHPOINT» del ejército español. Tengo varios "addons". Si alguien se quiere unir, busco: mapeadores, skinners, gente que sepa usar el 3D Studio Max para hacer addons, o cualquiera que se vea capacitado para hacer algo. La única condición que ponemos a todos los que se quieran apuntar es... currar. Interesados escribir a: Michelfelman@hotmail.com

■ QUERIA DAR A CONOCER MI PAGINA WEB SOBRE «HALF-LIFE», donde se recopila toda la información sobre este juego para el público de habla hispana en general. En ella, por ejemplo, podrás encontrar el último parche para «Half-Life», el 1.1.0.9 y la versión 1.4 del genial mod «Counter-Strike». La dirección de la página es www.hlspain.com. Que lo disfrutéis. Firmado: Kolham.

■ QUEREMOS HACER EL PRIMER MOD ESPAÑOL DE «HALF-LIFE». Somos seis integrantes en el equipo y buscamos un gran modelador. Nuestra web provisional es (pronto tendremos server propio): www.oef-mod.redi.tk // www.iespana.es/ryply/index.htm El mod será en la línea de «Counter Strike», pero tratará sobre la guerra desatada después del 11 de septiembre, y se llamará: «Operation Enduring Freedom». Estamos en el canal del IRC Hispano #RYPLY. Firmado: yEnS.

■ PACK DE 8 NIVELES PARA «QUAKE 3 ARENA». Se trata de mapas (míos y de otros compañeros) CTF compatibles con el 3Wave y con Team Arena. Los "downloads" son:
Versión Windows Installer: http://www.undeadclan.com/phooka/ump1.exe
Versión Zipped: http://www.undeadclan.com/phooka/ump1.exe
Si deseáis participar en un nuevo pack con un mapa propio, contactad conmigo (webmaster@phooka.net). Firmado: David Monge.

Soluciones Pasatiempos

MICROMANÍA 88

1.B. Kane. **2.C.** Druuna. **3.D.** Lo tengo muy claro: el cuchillo. **4. 1.C, 2.C, 3.B.** **5. 1** (dos campañas), **2** (buceo), **3** (Lara Croft. Tomb Raider. The Angel of Darkness), **4** (carente de sentido).

cupón de participación



Responde correctamente a todas las cuestiones que aparecen en los **PASATIEMPOS** y podrás ganar una de las 10 camisetas exclusivas de Micromanía que sorteamos entre todos los que consigáis dar con la solución correcta.

Mándanos una carta con las respuestas adjuntando los siguientes datos:

Nombre _ _ _ _ _ _ _ _ Apellidos _
Edad _ _ _ Dirección _
Ciudad y Provincia _
Código Postal _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Teléfono de contacto _ _ _ _ _ _ _ _

MICROMANÍA 89

Para participar, recorta y adjunta también este cupón. Sólo entrarán en concurso aquellas cartas que contengan este cupón junto con todas las respuestas correctas.

Computer Hoy Juegos

Conduce a tu imperio hacia la gloria

En el número 14 de Computer Hoy Juegos destaca «Civilization III», nuestro juego del mes. La nueva entrega de la saga «Civilization» ha sido sometida a un riguroso Test en los 36 equipos del laboratorio que además permite ofrecer en sus páginas las claves para crear un próspero imperio. El Test de Mundial FIFA 2002 prueba si nos será posible sentirnos como parte de la selección en su gesta para conseguir la victoria. En la sección Trucos, ofrecemos los consejos más valiosos para «Los Sims de Vacaciones». El juego completo de regalo este mes es «Rally Championship». Todo por sólo 2,99 euros.



Nintendo Acción

Todas las novedades de Gamecube

GameCube sigue siendo la estrella de Nintendo Acción este mes. Y no es para menos, con los titulazos que comentan: «Sonic Adventure 2», «Smash Bros. Melee», «Burnout», «Bloody Roar»... Y si queréis adelantaros, también podéis apuntaros a la revista porque encontraréis reportajes sobre la llegada de «Resident Evil» en exclusiva a GameCube y los nuevos juegos de «Dragon Ball» para Game Boy. ¿Se puede pedir más? Pues sí, un póster doble gigante de «Sonic» y «Luigi´s Mansion». En la Revista Pokémon, alucinantes pantallas de la nueva edición para Game Boy Advance. ¡¡Conocemos a los nuevos entrenadores!!



Hobby Consolas

Turok vuelve a cazar dinosaurios

El indio más valiente del mundo consolero saltará en breve a PS2, Xbox y GC en un sensacional shoot'em up subjetivo. Descubre todos los detalles en un amplio reportaje en el número de junio de Hobby Consolas. Además, como siempre, la información más completa sobre todos los juegos. Los avances de «Pikmin» y «V- Rally 3», las reviews de «Spiderman», «Medal of Honor», «Soldier of Fortune», «Deus Ex», «Super Smash Bros.», «Bloody Roar 3», y un completo reportaje sobre «The Getaway» y «Primal», los nuevos juegazos de Sony para PS2. Y, de regalo, la mejor guía de «Final Fantasy X», un fantástico suplemento de 36 páginas con todos los secretos del mejor juego de rol de PlayStation 2 para que después de leeros la exhaustiva review en la revista, podáis sacarle todo el partido a este gran juego de Square, última entrega de una saga que es leyenda viva en el mundo de los videojuegos para consolas. Corre a tu quiosco antes de que se agote.



Play Manía

Apuesta por el rol

La portada de PlayManía 41 está dedicada al genial «Final Fantasy X», una obra maestra de los juegos de rol que PlayManía comenta con todo detalle. Además, os ayuda a dar los primeros pasos con el comienzo de una guía completa. En guía coleccionable, PlayManía os ofrece la solución completa, mapas incluidos, del que para muchos ha sido el juego del año, el agresivo y trepidante «GTA III». Y si tienes ganas de sorpresas, no te pierdas su reportaje especial sobre el esperado regreso de «Colin MacRae», que se estrena en PS2 con un simulador de rally que casi parece real. Sumadle la guía de "Maximo", una comparativa de juegos de rol o novedades del calibre de «Medal of Honor Frontline» y tendréis un número irresistible esperando a la vuelta de la esquina.





Expertos en videojuegos



CIVILIZATION III	49,95
CIVILIZATION III - ED. ESPECIAL	59,95
COMMAND & C. RENEGADE	42,95
COMMANDOS 2: M. OF COURAGE	37,95
DIABLO II: BATTLE CHEST	47,95
EMPIRE EARTH	44,95
FIFA FOOTBALL 2002	37,95
LOS SIMS: DE VACACIONES	19,95
LOS SIMS: PRIMERA CITA	17,95
MEDAL OF HONOR: A. ASSAULT	47,95
P. RADIANCE: R. MYTH - ED. COL	54,95
ULT. ONLINE: LORDS B. REVENGE	24,95
WARRIOR KINGS	44,95



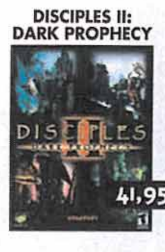
IMPUESTOS INCLUIDOS





BLOOD OMEN 2


COSSACKS EUROPEAN WARS


DISCIPLES II: DARK PROPHECY


DUKE NUKEN MANHATTAN PROJECT


F1 2002


GRAND PRIX 4


GTA III


MOTO GP


MUNDIAL FIFA 2002


ROLAND GARROS 2002


SOLD. OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

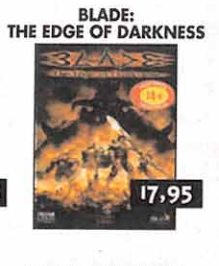

SPIDER-MAN: THE MOVIE


STAR WARS: J. KNIGHT. II: JEDI OUTCAST

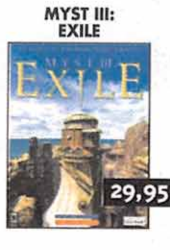

VIRTUA TENNIS




BATTLE REALMS


BLADE: THE EDGE OF DARKNESS


GORASUL: EL L. DEL DRAGÓN


MYST III: EXILE


BUST-A-MOVE 3 DX


F/A-18 HORNET 3.0


IMPERIUM GALACTICA


LAST BRONX


NASCAR REVOLUTION


SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP


SIM ANT


SIM TUNES




EMPEROR: EL NAC. DE CHINA	julio
FREEDOM FORCE	junio
HAEGEMONIA	julio
ICEWIND DALE 2	julio
IGI 2: COVERT STRIKE	junio
J. DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA	junio
MAFIA	julio
STAR TRECK: BRIDGE COMMANDER	junio
STAR WARS: GALACTIC B.: C. CLON	junio
ZIDANE FOOTBALL 2002	julio

SPACE CONQUEST


SUPER EF 2000


TOTAL ANNIHILATION 2: KINGDOMS


VIRTUA FIGHTER 2


WATER PANIC


WORLD FOOTBALL


pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de junio.

pedidos por internet www.centromail.es

LO MÁS NUEVO

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardía.

Conversaciones cara a cara

Philips ha tenido la feliz idea de incorporar un micrófono a esta fantástica cámara web para que nuestras conversaciones online no adolezcan de frustrantes tiempos de espera. Con un sensor CCD de última generación, emite imágenes de gran calidad (640x480) de forma continuada gracias a la conexión a un puerto USB.

- **Philips WebCam Pro3D 750K**
- Precio: **149,90 euros *(24.941 ptas.)***
- Más información: **Philips (902 11 33 84)**

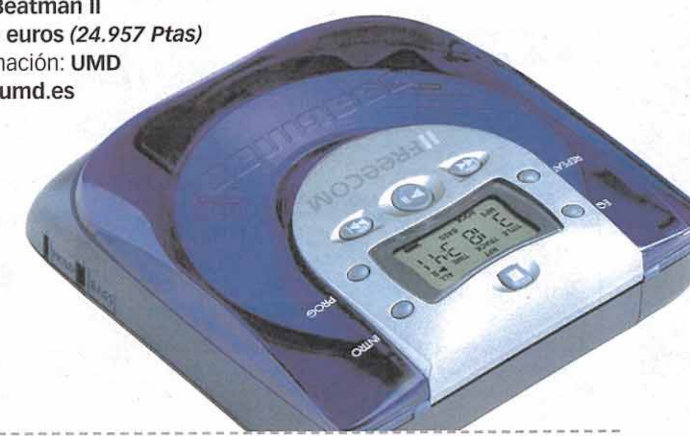
Web: www.philips.es

El Mini de la música MP3

El primer reproductor MP3 portátil que reproduce 4 horas de música en un mini-CDR en el que podrás guardar hasta 185-210 MB de música con un coste por disco mucho más asequible que las habituales Tarjetas Flash de 32 MB. Sus reducidas dimensiones, que no superan los 10x10 cm, y la protección contra saltos de 480 segundos, lo convierten en un reproductor digital portátil todoterreno.

- **Freecom Beatman II**
- Precio: **150 euros *(24.957 Ptas)***
- Más información: **UMD**

Web: www.umd.es



Elige lo mejor

El Pc a la última

Lo más potente que puedes encontrar ahora mismo para convertir tu PC en la máquina de juegos definitiva.

- Procesador: **Intel Pentium 4 2533 Mhz**
- Placa base: **ASUS P4S333**
- RAM: **512 MB DDR a 400 Mhz**
- Lector DVD: **Memorex MAXX 16X48**
- Grabadora: **Pioneer DVR-A04**
- Monitor: **Sony GDM-FW900 (24 pulgadas)**
- Tarjeta gráfica: **GeForce4 Titanium 4600**
- Tarjeta de sonido: **Sound Blaster Audigy Platinum EX**
- Altavoces: **Cambridge SoundWorks Megaworks 510D**
- Sistema Operativo: **Windows XP Professional**
- Tarjeta de red: **3Com 3CSOHO100-TX**
- Disco duro: **Western Digital 120 GB**
- Ratón: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- Teclado: **Logitech Cordless Desktop Optical**
- Volante: **Logitech Momo Force**
- Joystick: **Thrustmaster HOTAS Cougar**

Multimedia en equipo

Si estáis cansado de mezclar dispositivos de control, Trust os ofrece la solución con este completo conjunto de teclado multimedia Silverline, ratón inalámbrico, altavoces estéreo, micrófono y un HUB desde el que se controla el volumen y otras funciones. Se trata de no complicarse la vida con controladores de distintos fabricantes y así lograr una integración total.

- **Trust MV5000 SilverLine DeskSet**
- Precio: **68,18 euros *(11.330 ptas.)***
- Más información: **Trust. Tel. 902 160 937**





No sólo gráficos 3D

Ahora que Hercules apuesta fuerte por la tecnología de ATI es un buen momento para tener muy en cuenta una tarjeta gráfica como ésta, que integra el procesador gráfico Radeon 7500 y 64 MB de memoria DDR. Pero todavía destacan más sus prestaciones multimedia: sintonizadora de TV, capturadora MPEG-2 y salida directa para sonido AC-3.

▶**Hercules 3D Prophet All in Wonder 7500**
▶Precio: **299,90 euros** ***(49.899 Ptas.)***
▶Más información: **Hercules**
Web: es.hercules.com

Una cámara de campeonato



Esta nueva cámara digital de Trust alcanza una resolución de captura de 3.3 Megapíxels y en su memoria interna de 128Mbit pueden almacenarse hasta 160 imágenes que no se perderán, incluso si se agota la batería. Además de ser una cámara fotográfica digital, puede usarse para capturar 10 segundos de vídeo o como cámara web.

▶**Trust 500 SypC@m**
▶Precio: **172,80 euros** ***(28.751 Ptas.)***
▶Más información: **Trust (902 160 937)**
Web: www.trust.com

El ratón más bello del mundo

Logitech vuelve a dejarnos con la boca abierta con el Cordless Presenter, un ratón óptico inalámbrico con la avanzada tecnología de transmisión Bluetooth. Su diseño se ha enfocado a las presentaciones multimedia, y por ello incorpora la función de puntero láser. Se conecta al puerto USB y viene con una bolsa de transporte.

▶**Logitech Cordless Presenter**
▶Precio: **205,65 euros** ***(34.217 Ptas)***
▶Más información: **Logitech**
Web: www.logitech.com

Sonido con matices

Philips ha desembarcado definitivamente en el sonido para compatibles, y el complemento ideal para su gama de tarjetas de sonido es este pack de altavoces para sonido 5.1, compuesto por cinco satélites y un "subwoofer" que en conjunto entregan nada menos que 85W (RMS) de potencia. Sus prestaciones acústicas se han adaptado a los juegos con sonido 3D, pero sin olvidar las películas en Dolby Digital.

▶**Philips A5.100 Extreme Surround Power 5.1**
▶Precio: **129,90 euros** ***(21.613 ptas.)***
▶Más información: **Philips (902 11 33 84)**
Web: www.philips.es



Novedades

Micromanía recomienda



Para los futboleros que con la avalancha del Mundial de Corea y Japón no puedan frenar las ganas de fundir el ordenador o la consola a partidos, Thrustmaster dispone de una extensa gama de dispositivos de control con la licencia oficial de este evento. La variedad de modelos es enorme, y para compatibles saldrán **gamepads digitales, analógicos y un pack compuesto por dos gamepads**, ideal para las partidas multijugador en el mismo ordenador. Y puesto que todos ellos se conectan vía USB, no hay problemas de interrupciones ni conflictos entre los dispositivos de juego.

Al hilo de la novedad anterior, entre los dispositivos de control comercializados por Thrustmaster con la licencia oficial del Mundial de Corea y Japón, sobresale el sistema **2002 FIFA World Cup Football Stadium**, el primer terreno de juego real en el que podemos movernos realmente y los jugadores responden a nuestras acciones. **Está compuesto por una alfombra y 3 sensores** verticales que detectan los movimientos del jugador y los reproducen en tiempo real en el juego (disparos, pases, vaselinas, entradas). Su funcionamiento es sencillo, cada uno de los tres sensores activa el pase corto, el pase por alto y los disparos. Dependerá de cómo detecten la fuerza y golpeo con nuestro pie para el nivel de potencia, mientras que deberemos usar un gamepad para los desplazamientos de los jugadores.

Si os apasionan los juegos de coches y estáis deseando probar la experiencia de pilotar con volante y pedales, sin la necesidad de escarbar en exceso en el bolsillo, un buen estreno en este segmento de dispositivos es el **Monaco Wheel**, de la firma Pro Play, que os permitirá disfrutar de un volante de alta sensibilidad, pero resistente a los más violentos contravolantes, pedales de acelerador y freno de acabado deportivo, una palanca de cambios para aumentar y reducir marchas y ocho botones configurables. Se conecta por USB. Cuesta 77,99 euros *(12.976 Ptas)*.

Seguro que los usuarios están deseando que los juegos empiecen a soportar **EAX Advanced HD** para disfrutar del extraordinario realismo del sonido multicanal en tiempo real. Si además son jugones de **«Jedi Outcast»**, les recomendamos que descarguen de su web el último **parche** (v 1.03), que activa el sonido 3D bajo EAX Advanced HD, lo que por fin nos permitirá exprimir al máximo nuestra Audigy!

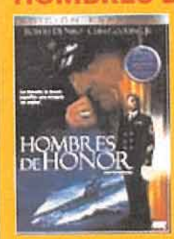
Estrenos DVD

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL



Faltan unos meses para el estreno cinematográfico de la segunda parte de la saga del mago gafotas y huérfano, así que si eres de los que piensan que la espera es demasiado larga, puedes ir calmando semejante angustia existencial comprándote el DVD de "Harry Potter y la piedra filosofal". Si ya te sabes de memoria las andanzas del prota en la escuela de hechicería, este producto te ofrece otros alicientes. Podrás sentirte protagonista en un juego de ajedrez mágico, saber cómo se hicieron algunos de los trucos del largometraje (ya sabes, en muchas ocasiones los secretos de los efectos especiales son tan interesantes o más que el propio filme), ver escenas que nunca contemplaste en la versión de la película estrenada en los cines, conocer un deporte muy peculiar llamado quidditch... Los adictos a la historia creada por la escritora J.K. Rowling no se sentirán defraudados.

HOMBRES DE HONOR



Ejército en su versión más dura y elitista, buceadores intrépidos, disciplina, camaradería, amistad..., son los ejes en torno a los cuales gira "Hombres de honor", una película que mezcla sentimientos, intriga y aventuras, dirigida por George Tilman Jr. y protagonizada por Robert de Niro, Cuba Gooding Jr. y Charlie Theron. La edición especial en DVD de este largometraje ofrece, además, comentarios del director y los actores, una docena de escenas inéditas que se quedaron fuera en el proceso de montaje del film, algún vídeo musical, anuncios varios y el consiguiente corto relatando lo que "se coció" detrás de las cámaras.

A DÚO (DUETS)



Si desde que oíste hablar de "Operación Triunfo" estás enganchado al karaoke, seguro que te reirás de lo lindo con "A Dúo (Duets)". Comedia apta para todas las edades y públicos (lo que se llama una comedia familiar). Incluye un reparto lleno de rostros conocidos como Gwyneth Paltrow, Scott Speedman, Maria Bello, Andre Braugher, Paul Giamatti o Huey Lewis, embarcados en un delirante viaje en pos del primer premio de un concurso para especialistas en poner su voz a una canción de éxito cualquiera.

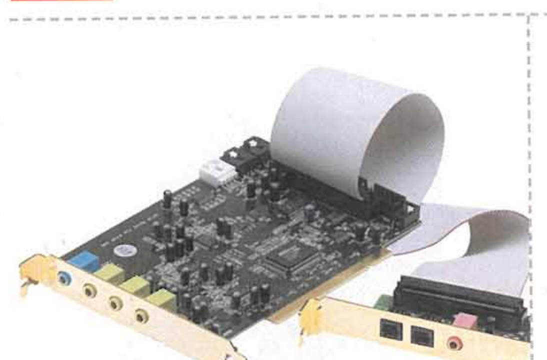
La versión en DVD de esta película, te permite acceder a diversos menús interactivos, escenas del film y demás artilugios habituales en este tipo de formatos. ¡Todo sea por pasar un rato divertido y por ir practicando para la próxima edición de ese apabullante karaoke llamado "Operación Triunfo"!

Un portátil a precio de sobremesa

Jump acaba de presentar su nueva gama de portátiles, que tiene en el modelo JetBook 312 a su máximo representante. Esta equipado con un Pentium III a 1.2 Ghz, 128 MB de RAM y 29 GB de HD. Dispone además de una tarjeta AGP4X aceleradora 3D, tarjeta de red y puerto Firewire.

▸**Jump JetBook 312**
▸Precio: **1.220 euros** ***(202.990 ptas)***
▸Más información: **Jump. Tel. 902 23 95 94**
Web: www.jump.es





Graba megas en segundos

Una regrabadora capaz de grabar CD-R a una velocidad de 40X. Además regraba a 12X y lee a 48X. Utiliza la tecnología JUST BURN para asegurar que el proceso de grabación no se eche a perder si se detiene por cualquier circunstancia.

▸**Memorex FortyMAXX 40x12x48x**
▸Precio: **165 euros** ***(27.453 ptas)***
▸Más información: **UMD**
Web: www.umd.es

Suena por todos lados

Una tarjeta de sonido derivada de la portentosa DMXFire6 24/96, que mantiene el procesado de señal a 24 bits con muestreo de 96 kHz y toda la potencia de la aceleración de sonido 3D gracias a la tecnología "4G Sound", compatible con DirectSound3D, EAX y A3D. Para DVD, también soporta Dolby Digital AC-3 y DTS.

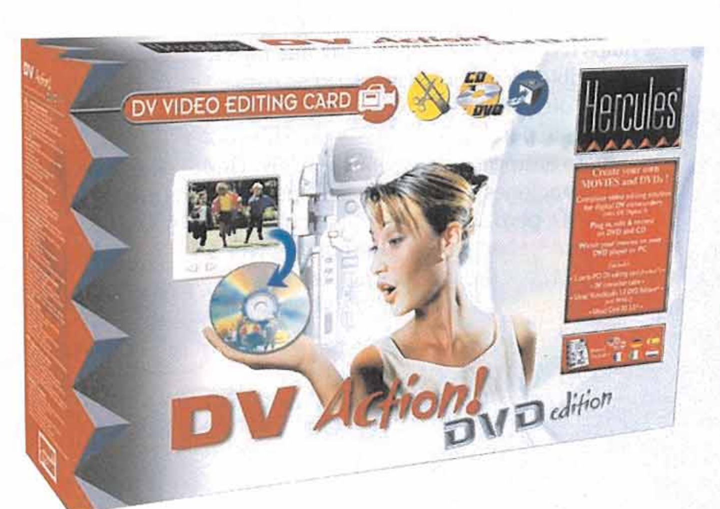
▸**Terratec DMX 6fire LT**
▸Precio:**149,95 euros** ***(24.949 ptas)***
▸Más información: **Terratec. Tel 93 861 65 90**
Web: www.terratec.net



Crea tus DVD como un profesional

Enfocada a hacer fácil y rápida la edición de vídeo, este kit incluye una tarjeta PCI con nada menos que 3 puertos FireWire/IEEE1394 para conectar los dispositivos de vídeo DV y tres magníficas utilidades para la edición de vídeo, grabación en formatos VCD/S-VCD y DVD y reproducción de los mismos por hardware.

▸**Hercules DV Action! DVD Edition**
▸Precio: **68.90 euros** ***(11.464 ptas)***
▸Más información: **Hercules. Tel 91 754 70 63. Web: es.hercules.com**



Escribe una novela en tu PDA

Logitech va a hacer felices a miles de usuarios de ordenadores de mano Palm (m125, m500 y m505), pues con este teclado portátil fabricado en material textil de alta resistencia tanto la navegación como la escritura se asemejan a los ordenadores de sobremesa. El teclado puede doblarse para facilitar su transporte junto al PDA, que se acopla a la perfección.

▸**Logitech KeyCase**
▸Precio: **Sin confirmar**
▸Más información: **Logitech**
Web: www.logitech.com



Ratón microscópico

Estamos ante uno de los ratones más diminutos del mercado (33mm x 83mm), pero en calidad puede competir fácilmente con sus hermanos mayores. Con tecnología óptica, ha sido diseñado como complemento para el portátil e incluye una funda protectora. Tiene una rueda de desplazamiento y tres botones.

▸**Trust MicroMouse**
▸Precio: **24,37 euros *(4.054 Ptas.)***
▸Más información: **Trust (902 160 937)**
Web: www.trust.com

Cuidado con el volumen

Cinco altavoces satélites con una potencia de 6W (RMS) por canal y un apabullante "subwoofer" de 25W (RMS) componen este conjunto multicanal de Terratec. Además de su excepcional calidad de sonido y completo soporte para el sonido 3D de juegos y el Dolby Digital de los DVD, dispone de un mando a distancia para que podamos bajar rápidamente el volumen para evitar el enfado de los vecinos.

▸**Terratec Subsession HomeArena 5.1**
▸Precio: **159,99 euros *(26.620 ptas.)***
▸Más información:**Terratec. Tel 93 861 65 90.**
Web: www.terratec.net







Sonido espectacular

El tope de gama de las tarjetas de sonido Philips integra el procesador de sonido ThunderBird Avenger, capaz de procesar simultáneamente hasta 256 sonidos (96 en 3D) sin consumir potencia del procesador. Con compatibilidad para juegos DirectSound3D, EAX 2.0 y A3D 1.0, también soporta Dolby Digital y diversos modos 5.1, incluso recreándolos con dos altavoces.

▸**Philips Acoustic Edge**
▸Precio: **139,90 euros *(23.277 ptas)***
▸Más información: **Philips (902 11 33 84)**
Web: www.philips.es

Panorama musical

KETAMA. DAME LA MANO



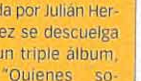
Juan, Josemi y Antonio Carmona -Ketama- vuelven a la carga con el álbum número doce de su carrera, "Dame la mano", y un extra en formato DVD con las canciones grabadas en el transcurso de una fiesta privada (a la que como es lógico asistió mucho público: Rosario, Niña Pastori, Las Chamorro...) y en la que el personal se arrancó con todo tipo de flamenqueos al calor de la juerga más o menos improvisada. "Dame la mano" aporta un puñado de canciones más al amplio catálogo de este trío, cuya marca de distinción es la fusión de todo tipo de estilos: el pop, la salsa, el flamenco... y hasta el tango.

SOBER. PARADYSSO



El particular y personal universo rockero de Sober (difícil es encontrar bandas nacionales que se muevan en su onda) se manifiesta una vez más en las canciones que conforman su nuevo álbum, "Paradysso". Una colección de sonidos intensos y envolventes, poderosos y ruidosos, llenos de melancolía, soledad y/o angustia; sin concesiones para lo que no sea un sentimiento expresado al límite. "Paradysso" es el cuarto disco de esta formación que, tras diez años de carretera, garitos y local de ensayo, tiene ahora, por fin, la oportunidad de llegar a un público más amplio.

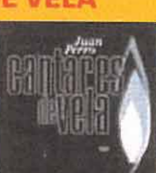
SINIESTRO TOTAL. QUIENES SOMOS, DE DONDE VENIMOS, A DONDE VAMOS





Veinte años de existencia cumple Siniestro Total y la banda liderada por Julián Hernández se descuelga con un triple álbum, "Quienes somos, de donde venimos, a donde vamos". El primer CD contiene temas del presente (más o menos) y parte de una actuación en directo del mítico grupo español. El segundo es el pasado narrado cronológicamente en forma de canciones. Y el tercero es, sin duda, el más original: una ristra de colaboraciones delirantes (algunas excelentes) con personajes de lo más variopinto que dan la vuelta a algunas de las canciones más emblemáticas de la formación gallega. Un trabajo imprescindible para los fans de Siniestro Total.

JUAN PERRO. CANTARES DE VELA



"Cantares de vela" es el cuarto trabajo en solitario de Juan Perro: un motivo más para que los fieles del ex de Radio Futura se pongan las pilas y escuchen algo que no esperaban escuchar. Boleros, incursiones en el jazz, rock, por supuesto... A Santiago Auserón no se le puede acusar de caer en la fórmula trillada y acomodarse en el camino ya transitado del éxito previo. Con sus aciertos y errores busca fórmulas de expresión diferentes, intelectualiza la cultura popular, piensa y medita sus músicas y sus cantos (propios y ajenos) y consigue hacer unos discos muy interesantess.

Índice

DEMOS JUGABLES
AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE (Disco 1)
SUDDEN STRIKE 2 (Disco 1)
STEALTH COMBAT (Disco 1)
JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST (Disco 1)
F1 2002 (Disco1)
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (Disco 1)
DUNGEON SIEGE (Disco 2)
TEAM FACTOR (Disco 2)
ZANZARAH (Disco 2)
MOBILE FORCES (Disco 2)
BEAM BREAKERS (Disco 2)

PREVIEWS
PRAETORIANS (Disco 1)

ACTUALIZACIONES
DELTA FORCE LAND WARRIOR (Disco 1)
NASCAR RACING 2002 (Disco 1)
MOTO RACER 3 (Disco 1)
C&C RENEGADE (Disco 1)
IL-2 STURMOVIK (Disco 1)
JEDI KNIGHT II JEDI OUTCAST (Disco 1)
DIE HARD NAKATOMI PLAZA (Disco 1)
SERIOUS SAM: SECOND ENCONTER (Disco 1)

ESPECIALES
COUNTER STRIKE v.1.4 **Mod completo** (Disco 1)

UTILIDADES
DIRECTX 8.1

LAS MEJORES DEMOS PARA PC

Este mes, en nuestros CDs, más de un Giga de información con las demos para PC más esperadas y todo lo que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE

Misión de un solo jugador

La segunda parte de uno de los juegos por turnos más aclamados por los usuarios ya está entre nosotros. En la demo para un jugador, que este mes os ofrecemos en Micromanía, podréis jugar una misión en la que ayudaréis a Julia, hermana de Meandro, a investigar la muerte de su padre, Elven antiguo rey de Inioch. Sin embargo, los problemas os esperan a la vuelta de la esquina. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Triumph Studios**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **01/05/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **97 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 300 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **250 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D 4 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

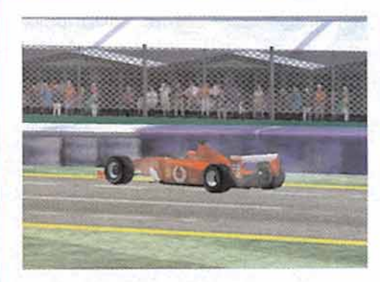
F1 2002

Una carrera en Australia

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Simulación**
- Compañía: **E.A. Sports**
- Distribuidor: **Electronic Arts**
- Lanzamiento: **22/05/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **53 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **128 MB** ▶HD: **69 MB**
- T. gráfica: **Aceleradora 3D, 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: A/Z: **Acelerar/Frenar** ▶,/.: **Izquierda/Derecha** ▶Av Pag./Re Pag: **Cambiar Cámara**





Muy próximo a su lanzamiento, «F1 2002» vuelve a poner de manifiesto que sigue siendo uno de los mejores simuladores de Fórmula 1 para Pc. En la demo podréis disfrutar de la conducción de los mejores motores de la Fórmula 1, durante una apasionante carrera que se disputará en el circuito de Albert Park en Australia. Además de tratar de alcanzar el podio dejando atrás al resto de pilotos, tendremos que poner a punto la mecánica del coche elegido para la carrera. Asimismo, antes de empezar, tendremos que completar todas las sesiones de entrenamientos oficiales como en la competición real. **Disco 1**

Infomanía

La aplicación interactiva de los CDs está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que los CDs que regala junto con la revista han sido sometidos a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora de los CDs contratada a tal efecto. Los derechos sobre los contenidos incluidos en los CDs pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en sus CDs.

SUDDEN STRIKE 2

Misión de un solo jugador

«Sudden Strike 2» es un juego de estrategia en tiempo real. A la espera de la versión final del programa, podéis jugarlo en esta demo de un solo jugador, en una misión en la que habremos de rescatar a algunos de nuestros mejores pilotos, capturados por el ejercito enemigo. El plan será llegar hasta la costa con efectivos suficientes para posteriormente, con ayuda de la artillería pesada y de las fuerzas aéreas de apoyo a nuestras tropas, llegar hasta el corazón de la isla y sacar a nuestros hombres de allí lo más rápido posible.

La misma fuerza aérea que nos ha dado la cobertura necesaria para superar las defensas del enemigo, nos servirá como método de transporte para escapar del infierno y superar los objetivos de la misión. **Disco 1**

SFICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Fireglow**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **57 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 333 MHz**
- RAM: **64 MB** ▶HD: **65 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D 16 MB**
- Tarjeta de Sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Todos los controles disponibles.**

¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en los CDs, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromania.es.

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

DEMO DEL MES Micromanía DEMO DEL MES

Los primeros niveles del juego

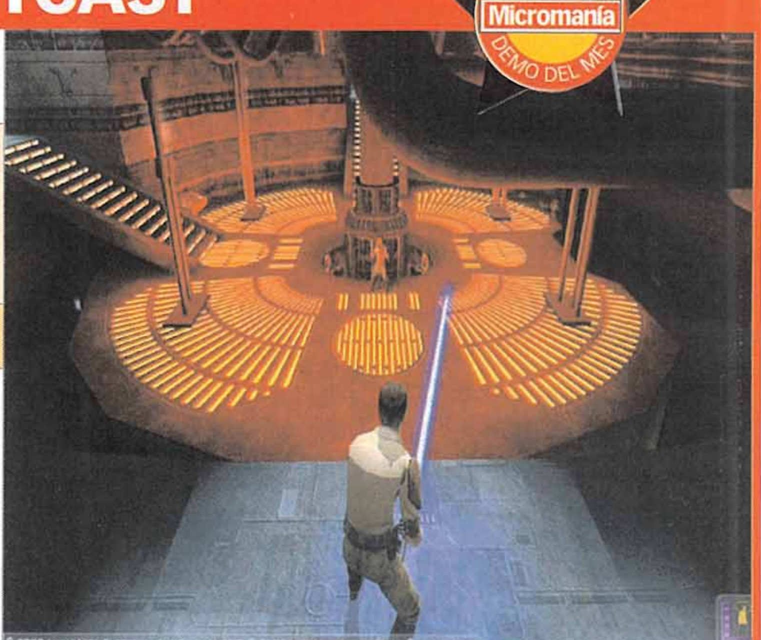
FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Raven Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/05/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **66 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 500 MHz**
- RAM: **128 MB**
- HD: **68 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible OpenGL con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS: Cursores: **Movimiento** ▸Ratón.: **Vistas** ▸Botón Izq.: **Disparar** ▸Números: **Cambiar arma**







Una de las sagas más exitosas de todos los tiempos es, sin duda, la de Star Wars, en la que además de producciones cinematográficas muy taquilleras –ahora estamos viviendo otro gran momento Star Wars con "El ataque de los clones"– existen videojuegos para todos los gustos y colores. Sin embargo, Lucas Arts ha querido dar un golpe de efecto con la última de sus creaciones para PC. Hablamos de la segunda parte de «Jedi Knight», una nueva entrega que mejora en mucho todos los aspectos de los anteriores videojuegos de la saga. En la demo que se incluye en el CD podréis jugar los primeros niveles del juego, llenos de acción frenética. Apareceréis en el centro de unas de las instalaciones del ejercito imperial, en la que pronto encontraréis a un grupo de soldados con los que habréis de combatir. Para comenzar con la lucha tenéis disponible vuestro sable láser, además de distintas armas con las que realizar ataques a distancia. Ánimo y...qué la fuerza os acompañe ;-) **Disco 1**

STEALTH COMBAT

Tres misiones individuales

En esta demo podréis jugar tres misiones individuales, en las que tendréis que manejar los distintos medios de transporte militar: Helicópteros, tanques y camiones especiales de carga nuclear y completar los objetivos marcados al inicio de cada una de las misiones. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Tiggerland**
- Distribuidor: **Cryo Interactive**
- Lanzamiento: **11/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **115 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 300 MHz**
- RAM: **32 MB** ▸HD: **152 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Cursores: **Movimiento** ▸Ratón: **Vistas**
- Botón Izq.: **Disparo 1**
- Botón dcha.: **Disparo 2**

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Piruetas en un circuito

La tercera entrega de «Tony Hawk´s Pro Skater» ya está a la venta, pero para quienes todavía no conozcan lo que ofrece esta secuela, hemos incluido esta demo. En ella podréis hacer todo tipo de piruetas dentro de un circuito, llamado Foundry, en tres modalidades de juego. **Disco 1**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Deportivo**
- Compañía: **T-bot Interactive**
- Distribuidor: **Gearbox Software**
- Lanzamiento: **Ya disponible**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **51 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **64 MB** ▸HD: **85 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

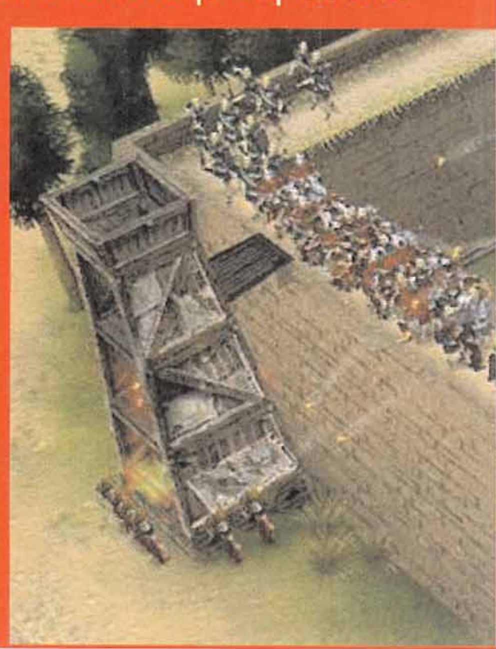
CONTROLES BÁSICOS:
- W/S: **Acelerar/Frenar**
- A/D: **Izquierda/Derecha**
- 2: **Saltar**

Previews

Praetorians

La estrategia desde otra perspectiva

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Estrategia**
- Compañía: **Pyro Studios**
- Distribuidor: **Proein**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **30/09/2002**



Los creadores de «Commandos» ya están a punto de terminar lo que será un título revolucionario en su género. «Praetorians» es un juego de estrategia en tiempo real, ambientado en los albores del Imperio Romano. Nuevos sistemas de cámaras, combates y mucha estrategia son las claves de esta nueva creación de Pyro. **Disco 1**

BEAM BREAKERS
2 misiones y 2 tutoriales

Conducir por la ciudad del futuro, o mejor, pilotar, es el singular objetivo de «Beam Breakers». En esta demo tendremos la posibilidad de jugar dos misiones y dos tutoriales. En una de las misiones os enfrentaréis a otros vehículos futuristas en una carrera al mejor de tres vueltas, mientras que en la otra habréis de escapar de la policía tras robar un vehículo de un garage. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Velocidad**
- Compañía: **Fishtank Interactive**
- Distribuidor: **Fishtank Interactive**
- Lanzamiento: **09/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **113 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 400 MHz**
- RAM: **64 MB** ▸ HD: **152 MB** ▸ Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D compatible Direct3D, con 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- A/Z: **Acelerar/Frenar**
- Cursores: **Dirección**
- Espacio: **Turbo**

TEAM FACTOR
Una misión en un mapa

De la mano de Friendware nos llega este título multijugador en modo cooperativo en el que tres equipos medirán sus fuerzas en partidas de hasta 60 jugadores. La demo permite jugar uno de los mapas del juego, eligiendo tu bando de entre el azul de la OTAN, el rojo de los rusos o el negro, reservado a terceros países. Nuestra misión será averiguar qué secreto militar esconde una isla. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **7FX**
- Distribuidor: **Friendware**
- Lanzamiento: **01/07/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **109 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 450 MHz**
- RAM: **64 MB** ▸ HD: **211 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, compatible OpenGLcon 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Vistas** ▸ W/S/A/D: **Movimiento**
- Botón Izq.: **Disparo**
- Botón Dcha.: **Zoom** ▸ Espacio: **Saltar**

DUNGEON SIEGE
Una misión y un mapa

FICHA TÉCNICA:
- Género: **JDR**
- Compañía: **Gas Powered Games**
- Distribuidor: **Microsoft**
- Lanzamiento: **02/07/2002**
- Idioma de la demo: **Castellano**
- Espacio: **200 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 333 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸ HD: **215 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, 16 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.1** (en el CD)

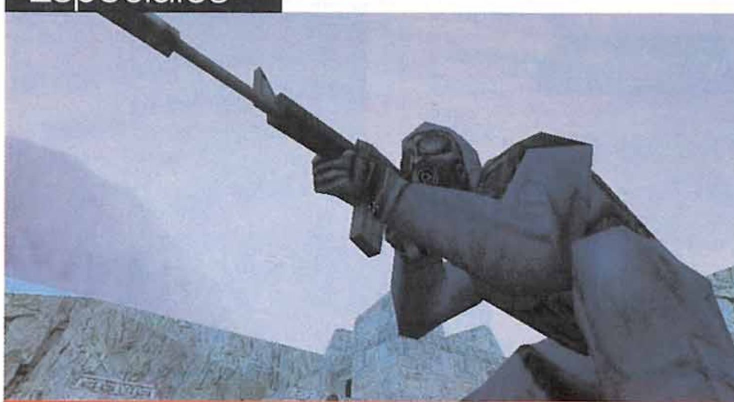
CONTROLES BÁSICOS: Ratón: **Todos los controles disponibles**





Uno de los títulos de rol que darán sin duda mucho que hablar en los próximos meses es este «Dungeon Siege», del que podréis encontrar una demo en nuestro CD. La demo sitúa la acción en la península de Utrae y más concretamente en la ciudad de Eldimm, lugar en el que comienza la misión de Lord Hovart. Esta es la única misión que está habilitada en la demo, además del modo multijugador, el cual os permitirá jugar con otros usuarios que tengan instalada la misma versión demo que ofrecemos en el CD. Sin embargo, conviene advertir que esta demo no es compatible con el modo multijugador de la versión comercial del juego. **Disco 2**

Especiales



Counter Strike v.1.4
Mod completo

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción** ▸ Compañía: **Valve Software**
- Distribuidor: **Vivendi Universal** ▸ Idioma: **Inglés**
- Fecha de lanzamiento: **25/04/2002**

El mod más aclamado de entre los jugadores online ya tiene una nueva versión. En su versión 1.4, las mejoras vienen determinadas por nuevos aspectos que afectan directamente a la jugabilidad. Asimismo se han añadido dos nuevos modos de visión: First Person y Free Map Overview. Se hace necesario actualizar el programa desde la versiones anteriores para poder usar el modo multijugador, ya que todos los servidores del juego interactúan con la nueva versión del mod de «Half-Life». **Disco 1**

ZANZARAH
Los primeros pasos de la aventura

«Zanzarah» es una aventura gráfica que cuenta la historia de dos mundos, que han permanecido unidos a lo largo de los años y ahora están separados por una barrera mágica. En la demo manejaréis el destino de una joven de 18 años, que tiene el poder para volver a unir a estos dos mundos, aunque todavía no sabe controlarlo. Ayúdala a conocer su poder en los inicios de esta aventura. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción/Aventura**
- Compañía: **Funatics/THQ**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **15/06/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **191 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium III 600 MHz**
- RAM: **64 MB** ▸ HD: **344 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, compatible con Direct3D con 8 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Vistas** ▸ Cursores: **Movimiento**
- Botón Dcha.: **Saltar** ▸ Intro: **Acción**

MOBILE FORCES
Un mapa individual o LAN

«Mobile Forces» es un juego de acción en primera persona desarrollado con una versión mejorada del engine de «Unreal». En nuestro CD podréis disfrutar con una demo que permite jugar un mapa tanto en modo individual como en multijugador a través de red local (no funciona por Internet). En el juego podrás combinar el uso de las armas con el manejo de vehículos de guerra. **Disco 2**

FICHA TÉCNICA:
- Género: **Acción**
- Compañía: **Rage Software**
- Distribuidor: **Proein**
- Lanzamiento: **24/05/2002**
- Idioma de la demo: **Inglés**
- Espacio: **41 MB**

LO QUE HAY QUE TENER:
- SO: **Windows 95/98/ME/2000/XP**
- CPU: **Pentium II 450 MHz**
- RAM: **128 MB** ▸ HD: **165 MB**
- Tarjeta gráfica: **Aceleradora 3D, compatible Direct3D con 32 MB**
- Tarjeta de sonido: **16 bit**
- **DirectX 8.0** (en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
- Ratón: **Vistas** ▸ Botón Izq.: **Disparo 1**
- Botón Dcha.: **Disparo 2**
- Espacio: **Saltar** ▸ W/S/A/D: **Movimiento**

Actualizaciones

Delta Force Land Warrior

Actualización a la versión 1.00.34.

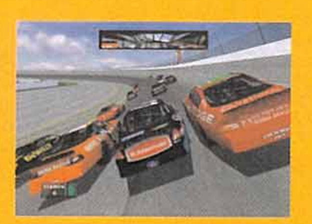
Todo el parche se ha dedicado al multijugador del juego, mejorando la estabilidad de partidas en red.

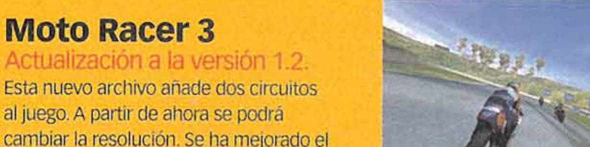


Nascar Racing 2002

Actualización a la versión 1.1.0.1.

Se ha mejorado la IA y aspectos referentes al modo multijugador. Además se han corregido los problemas de sonido en Windows 2000/XP y se ha dado soporte para las tarjetas gráficas con chip Savage.





Moto Racer 3

Actualización a la versión 1.2.

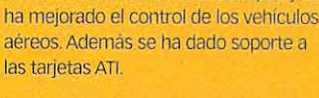
Esta nuevo archivo añade dos circuitos al juego. A partir de ahora se podrá cambiar la resolución. Se ha mejorado el control con los gamepad. También han sido corregidos algunos errores gráficos.



C&C Renegade

Actualización a la versión 1.030.

Se han añadido dos nuevos mapas y se ha mejorado el control de los vehículos aéreos. Además se ha dado soporte a las tarjetas ATI.





IL-2 Sturmovik

Actualización a la versión 1.04.

Se han mejorado aspectos de jugabilidad para mejorar la estabilidad de partidas. Los problemas con los joysticks de tecnología Force-Feedback ya están solucionados.



Jedi Knight II: Jedi Outcast

Actualización a la versión 1.03.

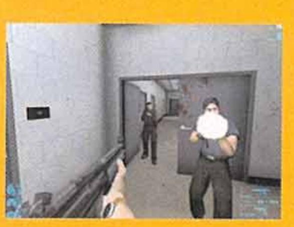
Se han incluido cuatro nuevos mapas para el modo multijugador. Se ha dado soporte para sonido EAX y OpenGL. Los ratones con Force Feedback funcionarán correctamente ahora.



Die Hard: Nakatomi Plaza

Actualización a la versión 1.01.

Se han solucionado los problemas con las tarjetas gráficas ATI Radeon 8500 funcionando bajo Windows XP.



Serious Sam: Second Encounter

Actualización a la versión 1.07.

Se ha implantado la conexión en multijugador a través de protocolos UDP. Además se han corregido los problemas con las tarjetas Voodoo.



Todas las actualizaciones se encuentran en el Disco 1



Avance

EL PRÓXIMO MES

Reportaje

Los mejores juegos de la próxima temporada

Te contamos lo más importante sobre aquellos títulos a los que no puedes perder la pista. Entérate de cuáles son las novedades más interesantes de los próximos meses y qué puedes esperar de cada una de ellas.

La Solución

Gorasul

Un juego de Rol destinado a todo tipo de públicos, pero que guarda más secretos de los que aparenta. Si no te quieres perder en la magia de «Gorasul», revisa esta completa guía que te hemos preparado.

Review

F1 2002

La última incursión de EA en el mundo de la Fórmula 1 es también una de las más ambiciosas y técnicamente avanzadas de los juegos del género. Si eres un apasionado de la velocidad, no te pierdas nuestro veredicto sobre este juego.

Preview

Iron Storm

Un título que aúna acción y aventura, y que parte de una interesante historia alternativa sobre la Primera Guerra Mundial. Jugamos con la primera versión disponible y te avanzamos todo lo que podrás encontrar en esta producción de Wanadoo.

NOTA DE LA REDACCÓN:
Micromanía se reserva la posibilidad de cambiar alguno o todos los contenidos anteriores, en virtud de la actualidad de la revista y sus contenidos.



AÑO 1203 d.c.

Temujín, tras el envenenamiento de su padre, había heredado a la edad de trece años el trono de su tribu. Gracias a su innata habilidad con las armas y sus dotes de estratega, fue sometiendo, una a una, a las tribus rivales hasta crear el ejército más poderoso de Asia y ser proclamado por la Gran Asamblea de los Guerreros como gobernante universal: GENGIS KHAN



AÑO 1215 d.c.

Doce años después, tras una larga campaña, su formidable ejército se encuentra a las puertas de Pekín. La supremacía del imperio chino se tambalea...



AÑO 2002 d.c.

La Conquista de Pekín por los guerreros de Gengis Khan se convierte en una doble misión de Tzar para presentar su Edición de Oro. Conoce todos sus detalles y descarga la campaña de Gengis Khan desde www.fxplanet.com

